



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DISEÑO GRÁFICO

EL DISEÑO MULTIMEDIA APLICADO AL DESARROLLO  
DE MATERIAL DE APOYO PARA LAS CAMPAÑAS DE  
CONCIENCIACIÓN.

TRABAJO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DE  
TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO  
AUTOR

DARWIN MAURICIO PÉREZ CURILLO

TUTOR  
DIS. DANILO SARAVIA

PROFESORES  
DIS. ALARCÓN MORALES JHON MANUEL  
DIS. CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN

CUENCA-ECUADOR  
2014



El material de apoyo para las campañas de  
concienciación”.

Universidad del Azuay

Facultad de Diseño

Escuela de Diseño Gráfico

Autor: Mauricio Pérez

Director: Dis. Danilo Saravia

Profesores

Dis. Alarcón Morales Jhon Manuel

Dis. Cordero Salazar Edmundo Fabian

Cuenca - Ecuador

2014



# Dedicatoria

A mi familia



# Agradecimiento

Mi sincero agradecimiento a la Universidad del Azuay y la Facultad de Diseño por brindarme enseñanza de calidad. Así mismo a todos mis profesores en especial a mis tutores de tesis: Danilo Saravia, Jhon Alarcon, y Fabián Cordero que de una u otra manera aportaron para la realización de este proyecto.



# Indice

Dedicatoria	IV		
Agradecimiento	VI		
Resumen	IX		
Abstract	XI		
<b>Capítulo 1</b>			
1.1 Introducción	03		
1.2 Problemática	04		
1.3 Objetivos y Alcances	05		
1.4 Antecedentes	06		
1.4.1 El Benemérito Cuerpo de Bomberos Voluntarios de Cuenca	06		
1.4.2 Funciones de los bomberos	06		
1.4.3 Vinculación con la colectividad	06		
1.4.4 De las presentaciones en las charlas	07		
1.4.4.1 De las Imágenes	07		
1.4.4.2 De la cromática	08		
1.4.4.3 De los videos	09		
1.4.4.4 De los textos	09		
1.5 Estado del Arte	10		
1.5.1 presentaciones al estilo Steve Jobs	11		
1.5.1.1 Análisis Formal	11		
1.5.1.2 Análisis Funcional			
1.5.1.3 Análisis tecnológico	11		
1.5.2 Tu descuido nos mató	12		
1.5.2.1 Formal	12		
1.5.2.2 Funcional			
1.5.2.3 Tecnológico	12		
1.5.3 The donation army	13		
1.5.3.1 Forma	13		
1.5.3.2 Función	13		
1.5.3.3 Tecnología	13		
1.5.4 Conclusión Homólogos	15		
1.5.4.1 Del homologo “de las presentaciones al estilo Steve Jobs “	15		
1.5.2 Del homólogo “ Tu descuido nos mató”	15		
1.5.3 Del homologo “the donation Army”	15		
1.5.4 Del homologo “Video de concienciación al maltrato animal”	15		
1.6 Investigación de Campo	16		
1.6.1 Metodología	16		
1.6.2 Observación	16		
1.6.3 Entrevista	16		
1.6.4 Conclusión de la Investigación de Campo	17		
1.7 Justificación	18		
1.8 Marco Teórico	19		
1.8.1 Diseño Comunicacional	19		
1.8.1.2 Infografía	19		
1.8.1.3 Características de infografía	20		
1.8.1.4 Language visual	21		
1.8.2. Multimedia	22		
1.8.2.1 Presentaciones multimedia	22		
1.8.2.2 Tipografía Digital	23		
1.8.2.3 Espacios virtuales	23		
1.8.2.4 Usa imágenes para ilustrar las presentaciones	24		
1.8.2.5 Animación	24		
1.8.2.6 Cromática y cromatología.	25		
1.8.3 Diseño Editorial	26		
1.5.3.2 Estructura	26		
1.8.3.2 La composición	26		
1.8.4 Conclusión	27		

<b>Capítulo 2</b>	
2.1 Introducción	31
2.2 Target	31
2.2.1 Características del target principal	31
2.2.2 Características del target periférico 1	31
2.3 Requerimientos	32
2.4 Partida de diseño	33
2.4.1 Formal	33
2.4.2 Función	34
2.4.3 Tecnológico	34
2.5 Conclusiones	35

<b>Capítulo 3 Diseño</b>	
3.1 introducción	38
3.2 Sistema Gráfico	38
3.2.1 Fase de bocetaje	39
3.2.1.1 De la Cuadrícula	39
3.2.1.2 De los Títulos	40
3.2.1.3 De los subtítulos	41
3.2.1.4 Titulares más Ilustración	42
3.2.1.5 Titulares más Fotografía	42
3.2.1.6 Texto más Infografía	43
3.2.1.7 Seperador de temas	43
3.2.1.8 Comparaciones	44
3.2.1.9 Pantalla para vídeo	45
3.2.2 Bocetos de Personaje	46
3.2.2.1 Proceso Personaje	47
3.2.3 Tipografía	48
3.2.3.1 Tipografía usos incorrectos	49
3.2.3.2 Tipografía usos incorrectos	50
3.4 Digitalización	51
3.4.2 Tipografía usos correctos	52
3.4.3 Portada 1.	53
3.4.4 Portada 2.	54
3.4.5 Titulares más Ilustración	55
3.4.6 Titulares más Fotografía	56

3.4.6 Comparativo 1	57
3.4.7 Comparativo 2	58
3.4.9 Seperador de temas	59
3.4.9 Pantallas de Videos	60
3.4.10 Escudo Benemérito Cuerpo de Bomberos	61
3.4.11 Espacio Fotografía	62
3.4.12 Espacio Infografía	63
3.4.13 Personaje de frente	64
3.4.14 Personaje lateral	65
3.5 Cromática	
3.6 Conclusiones y recomendaciones	
Bibliografía	68
Anexos	70



# Resumen

El Benemérito Cuerpo de Bomberos de la ciudad de Cuenca se esfuerza por prevenir las catástrofes de tipo natural o causado por el hombre. Es así que dentro de este esfuerzo, los bomberos, dictan charlas dedicadas a niños y adultos con el fin de prevenir y concienciar acerca de todo tipo de desastre. Sin embargo, dichos esfuerzos no son eficaces debido a la falta de un sistema gráfico en el contenido de las presentaciones o materiales utilizados, haciendo que dichas charlas sean aburridas y la audiencia no preste atención.

Este proyecto está diseñado para mejorar la calidad, impacto y entendimiento de las presentaciones, con un manual en donde se aplica las diferentes teorías de diseño, diseño editorial, cromática y multimedia con el fin de que los bomberos puedan realizar su propio material.



## ABSTRACT

### **Multimedia design applied to the development of support material for awareness campaigns**

The Fire Department of the city of Cuenca strives to prevent natural or man-made disasters. With this objective in mind, firefighters give lectures devoted to children and adults in order to prevent and raise awareness of all types of disasters. However, such efforts are not effective due to the lack of a graphic system on the content of the presentations or materials used, resulting in boring lectures and lack of attention from the audience.

This project is designed to improve the quality, impact and understanding of the presentations by using a manual where the different theories of design, editorial design, chromatic and multimedia are applied so that firefighters can make their own material

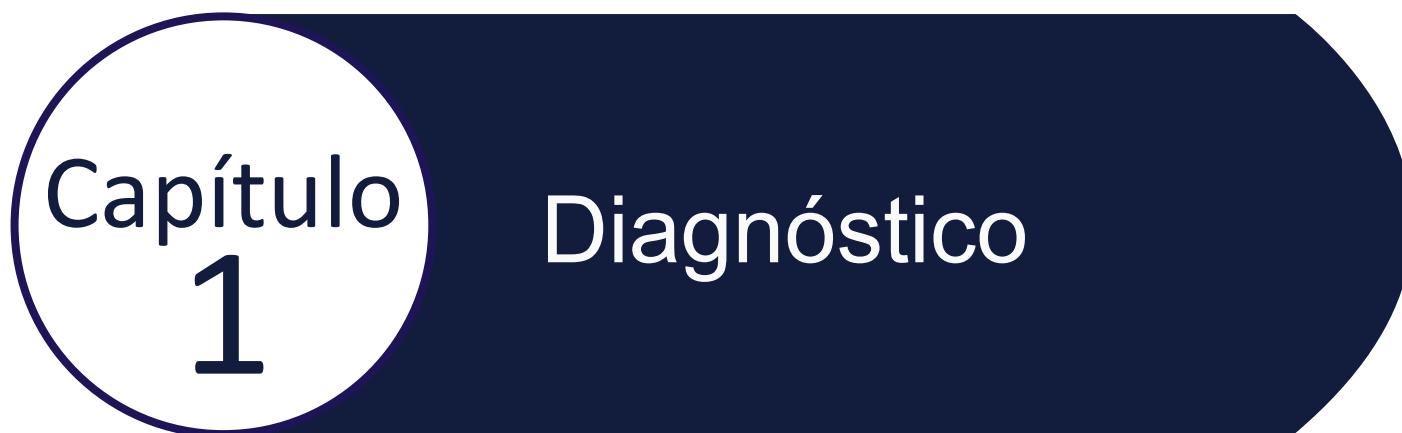
**Keywords:** Multimedia, Computer Graphics, Typography, Composition, Editorial Design, Firefighters, Speeches, chromatic, Fires, Illustration.

Mauricio Pérez  
Author



Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo





Capítulo  
1

Diagnóstico



# 1.1 Introducción

El Benemérito Cuerpo de bomberos en sus campañas de prevención y concienciación acerca de los diferentes desastres de origen natural y antrópico; realizan charlas en las zonas de mayor riesgo, en especial en las zonas rurales con el fin de prevenir y concienciar a las personas acerca de estos temas; sin embargo, el material utilizado no es el adecuado.

El problema se debe principalmente a que los bomberos realizan su propio material sin seguir una línea gráfica adecuada lo que genera presentaciones con una mala tipografía, un tamaño de letra

inadecuado, no existe un contraste fondo-tipografía y con imágenes sin previa selección que al ser colocadas en la presentación se distorsionan y se píxela, provocando que los asistentes no comprendan el mensaje y se aburran.

El objetivo de este proyecto es diseñar un manual de presentaciones multimedia tomando las diferentes entradas teóricas de diseño, con el fin de que los bomberos tenga una guía y soporte para realizar sus presentaciones de forma eficaz y así cumplir con el objetivo de sus charlas.

## 1.2 Problemática

En los últimos años en las zonas rurales de la ciudad de Cuenca los desastres naturales y antrópicos han crecido notablemente especialmente los incendios forestales, esto se debe al descuido, falta de concientización y especialmente a las creencias ancestrales existentes dentro de las comunidades como por ejemplo “la quema de matorrales produce lluvias”.

El benemérito cuerpo de bomberos ante este índice de crecimiento, dicta charlas de concientización y prevención de desastres naturales y antrópicos con el fin de reducir estos flagelos, este tipo de charlas se encuentran reguladas por el decreto presidencial en el memorando NO. PAN-FC-20120302 que expresa “Art. 52.- Difusión y prevención.- En los planteles públicos y privados en todos sus niveles; y, a la comunidad en general se impartirán los principios y prácticas elementales de

prevención de incendios y todo tipo de acciones contra los siniestros que pongan en peligro la vida y bienes de la comunidad, que están consagradas en la norma constitucional”. Además, los dirigentes de las comunidades de las zonas rurales al ver el crecimiento de estos flagelos piden a los bomberos que las charlas sean llevadas a sus comunidades ya que, estas zonas son los mas vulnerables, sin embargo el material utilizado no es el adecuado para llegar a concientizar a las personas debido a que no posee una adecuada aplicación de diseño gráfico; la tipografía es cambiante en una misma diapositiva, no existe un contraste en el fondo y forma; las imágenes que se utilizan son seleccionadas al azar sin tomar en cuenta su formato, lo que genera una distorsión en ellas o muchas veces una diapositiva esta sobrecarga de imágenes que no mantienen una línea gráfica adecuada. Por lo tanto no genera interés y por ende no causa el impacto deseado en la audiencia.

# 1.3 Objetivos y Alcances

## 1.3.1 Objetivo General

Implementar un sistema de comunicación que sirva de apoyo en las campañas de prevención que dicta el Benemérito Cuerpo de Bomberos de la ciudad de Cuenca.

## 1.3.2 Objetivo Específico

Diseñar una aplicación multimedia generada a partir de un sistema gráfico para el apoyo de los bomberos en sus campañas de concienciación y prevención.

## 1.3.4 Alcance

Al final de este proyecto de graduación se espera mejorar el sistema gráfico del material destinado para charlas de tal manera que se pueda aplicar en futuros proyectos desarrollados para dictar las mismas. Desarrollar un producto modelo que sirva como medio de apoyo para dictar charlas de concienciación.

# 1.4 Antecedentes

## 1.4.1 El Benemérito Cuerpo de Bomberos Voluntarios de Cuenca

Es una institución técnica que durante 56 años de existencia se ha caracterizado por su compromiso de servicio a la colectividad de Cuenca, siendo parte del sistema de seguridad del Cantón; cuenta con autonomía administrativa, operativa y financiera, y es el ente encargado de la prevención y combate de incendios y desastres naturales; así como también de la defensa y rescate de las personas y bienes afectados o en riesgo por tales contingencias.

## 1.4.2 Funciones de los bomberos

Prevenir y proteger a las personas y bienes de la acción destructiva del fuego y otros desastres.

Desarrollar acciones de salvamento, evacuación y rescate en cualquier contingencia que se presentare en el Cantón.

Prestar atención prehospitalaria en casos de emergencia y socorro en catástrofes y siniestros.

Formular proyectos que fortalezcan su desarrollo institucional y del sistema integral de emergencias ciudadanas de Cuenca.

Fortalecer y potenciar el movimiento de voluntariado para el cumplimiento de sus fines.

Brindar orientación y asesoramiento a otras entidades, locales, nacionales e internacionales en las materias de su conocimiento.

Desarrollar propuestas y acciones de promoción de la seguridad ciudadana en el ámbito de su especialidad, su difusión social e institucional y la capacitación de los recursos humanos para enfrentar las emergencias.

## 1.4.3 Vinculación con la colectividad

Siendo una de sus funciones el prevenir y proteger a las personas y bienes de la acción destructiva del fuego y otros desastres realiza campañas de prevención y concienciación con el fin de educar a las personas de las medidas a tomar cuando éstas se presenten, que lo hace a través de capacitaciones mediante presentaciones power point en las cuales se presentan las causas, consecuencias, posibles soluciones y medidas a tomar en estas emergencias.

#### **1.4.4 De las presentaciones en las charlas**

El material utilizado por ellos en las capacitaciones presenta una serie de problemas que genera cansancio y aburrimiento en las personas a las que va dirigido debido a que las presentaciones son demasiado repetitivas, los textos son demasiado largos, las imágenes distorsionadas por lo que sometiéndolo a un análisis rápido se podría decir que:

#### **1.4.4.1 De las Imágenes**

Las imágenes son tomadas del internet y muchas de las veces de baja resolución y de muy mala calidad, estas al ser ampliadas pierden la resolución o se distorsionan provocando que las imágenes no mantengan un sistema y a su vez no sean identificadas, perdiendo el interés de las personas. Tomando en cuenta que las imágenes hablan por sí solas como lo dice José Valero “La necesidad de contar historias de manera gráfica es cada vez mayor en la comunicación especialmente en esta época cuya tendencia es precisamente gráfica visual más que literal; entender las cosas de un vistazo, por complejas que estas sean”. Esto sirve para llegar a la mente de las personas de forma más eficiente.

#### 1.4.4.2 De la cromática

También es preciso analizar la cromática utilizada en las presentaciones, ya que estos son tomados al azar sin un previo análisis de contraste, tomando en cuenta desde el lado psicológico y cómo influye en el comportamiento del ser humano la mala aplicación de los diferentes conceptos de armonías no causa el efecto deseado en la audiencia. Debemos tomar en cuenta lo que propone (CHIJIWA, 1999) que nos dice "Dependiendo la forma en la que se apliquen los colores se pueden observar todo tipo de sensaciones por lo que es necesario hablar de la Armonía del Color; armonizar, significa coordinar los diferentes

valores que el color adquiere en una composición, armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su mezcla mantienen los unos parte de los mismos pigmentos de los restantes".

ZX

La cromática analizada desde la parte simbólica que no es más que el significado que tiene cada uno de los colores de acuerdo a la cultura o tipo de sociedad en la que vivimos, tomando en cuenta estos dos aspectos se puede realizar un diseño basado en el objeto simbólico para darle su propia representación en base a un color.

#### **1.4.4.3 De los videos**

Se hace un estudio de los videos empleados por los Bomberos para prevenir y concienciar a las personas de los múltiples sucesos que se dan en nuestro entorno es evidente que éstos videos son tomados del internet y en muchas ocasiones no están incrustadas dentro de la presentación haciendo que el instructor tenga que salir de la misma para poder reproducir el video haciendo que las charlas sean muy extensas provocado en la audiencia cansancio y no tenga el resultado esperado.

Con la buena aplicación de esta herramienta se puede “transmitir emociones, humor, sentido del espacio y del tiempo y preocupación por distintos temas”

#### **1.4.4.4 De los textos**

No son buenos debido a que utilizan mucho texto con 30 a 40 palabras en una sola diapositiva saturando la misma por ende no se presta atención ni a la presentación ni a lo que se quiere leer provocando cansancio y aburrimiento.

ya que lo recomendable es mantener hasta un máximo de 25 palabras por pantalla para que pueda ser entendido el mensaje.

## 1.5 Estado del Arte

Una buena presentación o campaña publicitaria puede causar impacto y cambiar el comportamiento, la forma de pensar y de actuar de las personas; es así, que para esta investigación se ha revisado ciertos homólogos tanto directos como indirectos que contengan o que hayan servido para resolver esta problemática; a continuación se presenta el análisis, según su forma, función y tecnología.



### 1.5.1 Presentaciones al estilo Steve Jobs

Sus diapositivas, por ejemplo son siempre simples, fabulosas y altamente visuales. Las utiliza de una manera sutil, sin problemas y sin que se note la diferencia de una diapositiva a otra, avanzando todas sus diapositivas por sí mismo sin en ningún momento llamar la atención al hecho de que es él el que avanza las diapositivas.

#### 1.5.1.1 Análisis Formal

Las presentaciones de Steve Jobs son simples

- Mantiene un mismo background
- Utiliza poco texto en sus diapositivas
- Las diapositivas tienen una sola imagen en la mayoría de sus presentaciones.
- Para hacer comparaciones con otros productos utiliza una sola imagen.
- Cuando hay texto, son sólo 3 o 4 palabras al lado de una imagen.

- Incluye vídeos, demo driles haciendo que las presentaciones sean interactivas.
- Durante su presentación usa palabras como “extraordinario”, “genial”, y “cool” para causar dramatismo.
- Utiliza números (estadísticos) esto ayuda para impresionar a la audiencia.

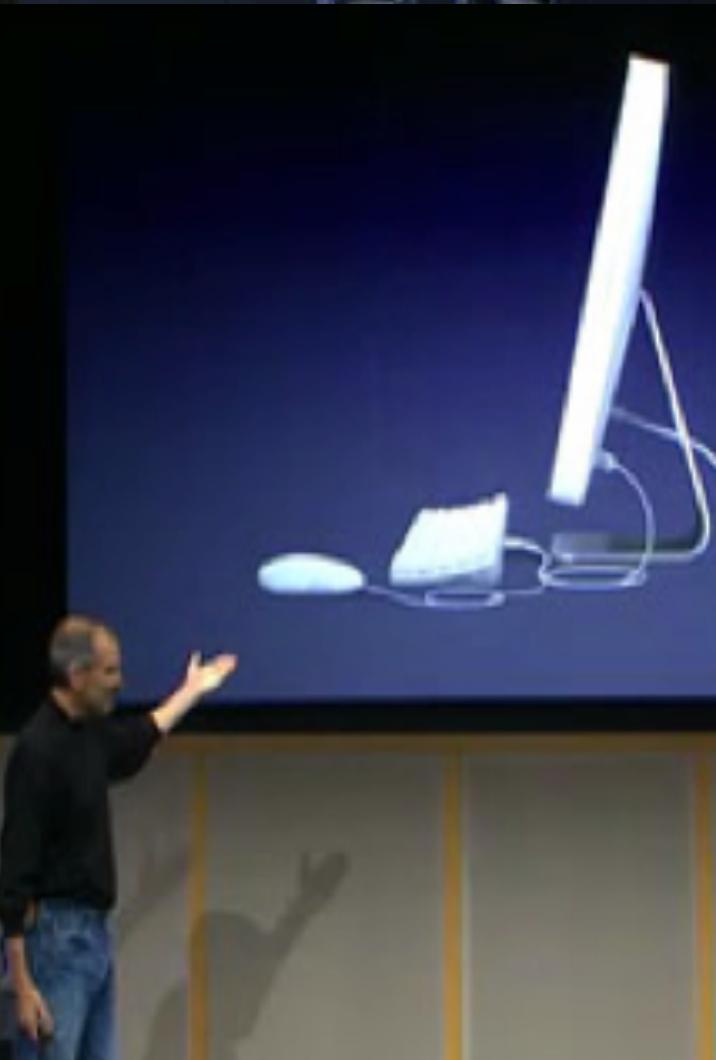
#### 1.5.1.2 Análisis Funcional

El objetivo de estas presentaciones es presentar, promocionar y ser convincentes al vender un servicio o producto.

En las charlas lo que se hace es demostrar a las personas el porque deben tener este producto o servicio a la audiencia.

#### 1.5.1.3 Análisis tecnológico

Software: keynote



### 1.5.2 Tu descuido nos mató

Fue una campaña publicitaria que estuvo enfocada al público en general para concienciar a las personas sobre los incendios forestales y los daños que estos flagelos causan al medio ambiente y a la comunidad.

#### 1.5.2.1 Formal

Se realizaron Medios radiales, vallas publicitarias, roll ups, distribución de folletos BTL y la organización de las comunidades en la cual se utilizaron: Fotografías de animales en primer plano  
- Proporción se utiliza los 3/4 para la fotografía.

### 1.5.2.2 Funcional

Objetivos: Concientizar a los ciudadanos del daño que se causa al quemar las laderas, matorrales y chaparrales.

Prevenir y capacitar a la comunidad sobre los incendios forestales mediante charlas.

#### 1.5.2.3 Tecnológico

Impresiones en solvencia

Impresiones en Offset

Medios masivos

Se hace un fotomontaje en los ojos para darle mayor resalte, los cuales están en una actitud de sufrimiento o tristeza.

# CUANDO QUEMAS MATAS Y ACABAS CON EL HÁBITAT DE LOS ANIMALES



LA QUEMA CONTROLADA  
**NO EXISTE**  
¡No quemes los  
sembríos secos!  
Pones en **RIESGO**  
a tu casa y tu **FAMILIA**



*Por siempre  
Voluntarios*

Un aporte a la comunidad

CUENCA  
ALCALDÍA

¡El futuro ahora!





### **1.5.3 The donation army**

Esta campaña fue realizada por La organización oro verde en Alemania para toda la comunidad concienciar y pedir donaciones para evitar la tala incontrolada de sus bosques tropicales los cuales utilizaron a los mismos arboles para formar parte de este proceso.

#### **1.5.3.1 Forma**

Arboles equipados con letreros de cartón como mendigos en las calles, los árboles pidieron donaciones a nombre de sus familiares que sufren en la selva.

#### **1.5.3.2 Función**

Desarrollar y recaudar fondos para los proyectos y detener la destrucción de los bosques tropicales.  
Mejorar su impacto en la aplicación de nuevos soportes.

#### **1.5.3.3 Tecnología**

En cuanto a tecnología se podría decir que utilizaron cartón reciclado y un marcador

#### **1.5.4 Thirst (Agua, nuestra sangre de vida).**

<http://www.udemy.com/blog/las-8-mejores-presentaciones-de-powerpoint-como-crear-presentaciones-que-enganchen/>

Esta presentación fue realizada por Jeff Brenman en Estados Unidos la cual consta como una de las 8 mejores presentaciones en el 2013. fue dirigida a toda la comunidad para concienciar al las personas sobre el trato del agua utilizando gráficos y datos estadísticos para que sea fácil de interpretar.

##### **1.5.4.1 Forma**

En sus presentaciones utiliza fotografías que van de acuerdo al texto, datos estadísticos para lograr mayor impacto.

##### **1.5.4.2 Función**

Cambiar la forma de pensar de las personas al instante de dejar la llave de agua abierta y al consumo excesivo del liquido vital.

##### **1.5.4.3 Tecnología**

Presentación en power point.

**According to the U.N., a child dies from a water-related disease every 15 seconds.**



**It covers most of the planet, but just 3% is freshwater.**



## 1.5. 4 Conclusión Homólogos

Al finalizar el estudio de los distintos homólogos tanto directos como indirectos se puede notar lo que se puede utilizar en la ejecución de este proyecto.

### 1.5.1 Del homologo “de las presentaciones al estilo Steve Jobs “

Lo que se destaca es la forma de crear sus presentaciones como: 3 o 4 palabras acompañada de una imagen, utiliza frases muy directas, juega con videos, para impactar as a las personas utiliza números, estadísticas y hace comparaciones de productos y servicios haciendo de cada presentación sea como una historia.

### 1.5.2 Del homólogo “ Tu descuido nos mató”

Se tomará en cuenta la forma de presentar las imágenes, que sean impactantes mostrando en si el daño que se causa y como sufren los involucrados como: los arboles, la biodiversidad que son propias de cada lugar, etc..

### 1.5.3 Del homologo “the donation Army”

Se toma en cuenta la creacion de frases directas para que cause impacto en las personas.

### 1.5.4 Thirst (Agua, nuestra sangre de vida).

Se toma en cuenta la forma de presentar las imágenes en muchas diapositivas con imágenes fuertes y directas, poco texto.

## 1.6 Investigación de Campo

### 1.6.1 Metodología

Para el desarrollo del siguiente proyecto se ha aplicado el método de investigación basado en la entrevista a fin de obtener resultados verídicos ajustados a nuestro contexto, mismas que están aplicadas a personas directamente relacionados con este problema; también se aplicó el Método de la Observación con el fin de verificar el problema.

### 1.6.2 Observación

Se participó en una de las capacitaciones realizadas en la Universidad del Azuay, en donde se comprobó que efectivamente las presentaciones que preparan no siguen una línea gráfica adecuada, poseen demasiado texto, las imágenes se encuentran mal distribuidas sin existir contraste en el fondo y la forma de la presentación.

### 1.6.3 Entrevista

En la entrevista realizada al Teniente Matius Tenorio encargado del Departamento de Organización y Prevención de Desastres del Benemérito Cuerpo de Bomberos de Cuenca se encontró que en las campañas de prevención que ellos realizan no se logra lo que se espera debido a que las presentaciones son mal diseñadas y el tiempo que tienen es muy corto .

También se entrevistó al Cabo Juan Pablo Cáceres quien estuvo encargado de la capacitación en la Universidad del Azuay quien nos informa que las imágenes y videos que utilizan en las presentaciones son tomadas de la internet viendo las que mas representen el daño que causa este problema.

#### **1.6.4 Conclusión de la Investigación de Campo**

Se ha logrado determinar las presentaciones realizadas por los bomberos carece de un sistema gráfico adecuado ya que a pesar de sus esfuerzos por concientizar a las personas no se logra los objetivos deseados por lo que es necesario la elaboración de un manual que sirva como guía a los bomberos para la elaboración de sus presentaciones para las capacitaciones de prevención de tal manera que se logre la atención del público al que va dirigido.

## 1.7 Justificación

Es evidente que los bomberos en lucha de prevención de desastres naturales dictan charlas, sin embargo, el material utilizado no es el adecuado debido a que no se usan correctamente los recursos gráficos y tipográficos lo cual dificulta la comprensión del mensaje que se quiere transmitir.

Lo que se plantea es un sistema gráfico aplicado a un soporte multimedia que transmita adecuadamente las ideas sobre la prevención y concienciación, que cause el impacto deseado y que sirva como apoyo a los Bomberos en la correcta comunicación del mensaje. Se pretende que al implementar este sistema, el Benemérito Cuerpo de Bombero sea más eficaz en su tarea de prevención de desastres naturales y se beneficie tanto las comunidades como el ambiente.

## 1.8 Marco Teórico

El marco teórico servirá para encontrar ciertas teorías y conceptos de diseño los cuales puedan darnos una base para mejorar las presentaciones; es así que se ha analizado temas como;

### 1.8.1 Diseño Comunicacional

Enrique Longinotti en una entrevista nos dice que el diseño comunicacional “Es la manera de vincular el diseño instrumental, el infográfico y aquello que genera visualidad. Su análisis permite observar las producciones del diseño en la trama cultural: es decir, como las interfaces y los productos de la práctica discursiva y proyectual llevan la matriz de la información, de la significación y de la comunicación como elemento clave para definir nuestro mundo contemporáneo.

Para una buena presentación de mensajes se debe conocer a la audiencia para poder fusionar estos elementos de la comunicación usando infografías.

### 1.8.1.2 Infografía

Es un diseño gráfico en el que se combinan textos y elementos visuales con el fin de comunicar información precisa sobre variadas temáticas (científicas, deportivas, culturales, literarias. Este recurso aproxima al lector a los elementos, ideas o acontecimientos más importantes de un determinado tema, como: donde ocurrió, como se llevo a cabo, cuáles son sus características, en qué consiste el proceso, cuales son las cifras, etc. (Ramos, 2013)

La infografía nos permite complementar el lenguaje verbal y visual haciendo de la información complicada, en mensajes que sean fáciles de entender ya que es diseñado en base de un público específico y se utiliza tipografía, imágenes, texturas, cromática e ilustraciones que son más fáciles de entender.

### 1.8.1.3 Características de la infografía

Una Buena infografía debe tener:

**Titular:** Resume la información visual y textual que se presenta en la infografía. Es directo, breve y expreso. Si se considera conveniente puede acompañarse de una bajada o subtítulo en el que se indique el tema a tratar, pero es opcional. **Texto:** Proporciona al lector en forma breve toda la explicación necesaria para comprender lo que la imagen no puede expresar.

**Cuerpo:** Contiene la información visual que puede presentarse a través de gráficos, mapas, cuadros estadísticos, diagramas, imágenes, tablas, etc.

También, se considera la información tipográfica explicativa que se coloca a manera de etiquetas y que pueden ser números, fechas o palabras descriptivas.

donde, cómo y por quien, pero, además, incluye aspectos visuales.

Dentro de la información visual siempre hay una imagen central que prevalece por su ubicación o tamaño sobre las demás y de la cual se desprenden otros gráficos o textos.

**Fuente:** Indica de donde se ha obtenido la información que se presenta en la infografía. **Crédito:** Señala el nombre del autor o autores de la infografía, tanto del diseño como de la investigación.

**Nota:** Es recomendable indicar la fuente y crédito con una tipografía de menor tamaño y en una ubicación que no distraiga la atención del lector. (Ramos, 2013)

En conclusión la infografía es el diseño de material sencillo que nos permite enseñar de forma clara y concisa cualquier tema con imágenes y textos, facilitando la comprensión del mensaje tomando en cuenta que este elemento gráfico responde a las preguntas como: qué, quien, cuando.

#### 1.8.1.4 Language visual

Para hablar de lenguaje visual tenemos que tener en claro que cada sistema de comunicación tiene un código que debe ser conocido por el emisor y el receptor para que pueda ser interpretado el mensaje. Pues bien, “el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista”. (Acaso, 2011) Es muy importante saber que las personas decodificamos los códigos y símbolos más rápido observando que leyendo es por esto que el conocer

la función del lenguaje visual nos ayuda a saber qué tipo de imágenes, cuadros tipografía, etc. Lo que nos permite saber que elemento se debe colocar según el tema a tratar. Como dice Steve Jobs “El diseño es el alma de una creación que expresa en sí mismo la esencia de lo creado” debido que el diseño es el medio por donde se va a mostrar el mensaje a la audiencia se debe ser muy cuidadoso ya que todo lo que está implícito en la presentación va a ser interpretada de una u otra forma el concepto de la charla presentada.

## 1.8.2.Multimedia

La multimedia es una colección de varios medios, como video, sonido, gráficos, animación y texto que unen para formar una sola unidad. (Torres, 2010)

En este proyecto conocer cada uno de los diferentes conceptos nos servirá para su correcta aplicación, ya que, la unión de todos estos elementos hace que se pueda mantener un sistema gráfico comprensible, sencillo y fácil de entender por los usuarios

### 1.8.2.1 Presentaciones Multimedia

Para realizar una buena presentación se debe tomar en cuenta principalmente a la audiencia para plantear el concepto y el objetivo del tema a tratarse, antes de realizar la presentación se debe marcar el enfoque, el camino que se debe seguir esto implica realizar un boceto a lápiz y papel el cual nos servirá como un guion a seguir en la presentación.

Luego de tener el objetivo se tiene que realizar una lluvia de ideas para luego ordenar y priorizar las más principales para dar mayor credibilidad y seguir un orden adecuado tenemos que tener en cuenta los diferentes conceptos de:

### **1.8.2.2 Tipografía Digital**

Esta basada en trazos vectoriales para la realización de los tipos, que permiten la manipulación sin perder la calidad del mismo. (Herrera)

Al realizar trabajos ara pantallas de una computadora, un televisor un retroproyector o cualquier otro reproductor audiovisual que tienen en común el tiempo y espacio se debe tener cuidado con la elección de la tipografía ya que existen otros factores como la luz, la resolución, la proporción, el peso visual, el brillo, etc. Estos factores nos sirven en la elección de la letra a utilizar para que los mensajes sean claros y concisos ya que la pantalla es pequeña y el tiempo es demasiado corto.

Lo conveniente sería utilizar poco texto, elegir la tipografía correcta y el tamaño adecuado para que el usuario pueda leer y comprender rápidamente.

### **1.8.2.3 Espacios virtuales**

Una multimedia digital utiliza espacios virtuales, es decir aquellos que son intangibles que se encuentran dentro de una pantalla ya sea de un ordenador, televisor entre otros. (Torres, 2010)

La finalidad de estos espacios virtuales en una multimedia es para que el usuario pueda identificar con facilidad los elementos más relevantes en una presentación

#### **1.8.2.4 Usa imágenes para ilustrar las presentaciones**

Hay que recordar la regla de John Medina: “El sentido de la vista eclipsa al resto” y aprovéchalo para conseguir un mayor impacto y atención de tu audiencia. Una buena manera es la de añadir imágenes a las diapositivas. Da rienda suelta a la creatividad pero con criterio para que las imágenes tengan concordancia con lo que se expone y no sean elementos superfluos que están para adornar. (Basart, 2009)

Existen sitios web donde se puede bajar imágenes de buena calidad que son de pago y otras gratuitas depende de cada orador de como quiera que sea su presentación.

Para que el mensaje tenga mayor pregnancia en la audiencia las imágenes deben de ser de buena calidad y cada imagen debe estar relacionado con el tema a tratarse para que las personas pongan atención al orador.

#### **1.8.2.5 Animación**

Las tramas de video se llaman animaciones, tanto si provienen de la digitalización de una señal externa como si han sido generados con un programa de animación por ordenador. Lo que hacen es ocupar su zona rectangular de la pantalla, es decir tiene su propio mundo para ser vistas.

Estas animaciones pueden contener varios elementos como imágenes los cuales son colocados en secuencias para producir movimiento, también, se puede incluir música o sonido para complementar la animación.

### **1.8.2.6 Cromática y cromatología.**

Sanz dice que la cromática estudia el significante en el color como fenómeno físico, psíquico y fisiológico y que los elementos son los colores como sensación y radiación.

La cromatología estudia el color; los cromemas son las unidades más pequeñas en las que se dividen un conjunto cromático. (Sanz p 33)

El lenguaje cromático se da dependiendo de lo que el autor quiere expresar, esto nos ayuda la aplicación de los cromemas de cada lenguaje para encontrar la diferencia del significado para cada mensaje.

Sanz también nos explica que entre la comunicación y la expresión hay una diferencia, y la hace comparable con la diferencia entre grafismo y el trazo. Es decir, según el autor, el grafismo es el diseño especial y el trazo es la huella de lo vivido, la comunicación de la vivencia.

### **1.8.2.7 El lenguaje del color.**

Al hablar de color estamos hablando de todos los elementos existentes en nuestro entorno. Como por ejemplo el color que tienen las plantas, las cosas y todo lo que nos rodea. Sanz menciona que “las formas cromáticas, proveen a la mente de ideas, al igual que las demás imágenes de la experiencia perceptual humana”. (Sanz p 29)

Tomando en cuenta que al observar un elemento que tenga color el cerebro recibe una señal el cual es interpretado de diferente manera según la forma, los diferentes colores, texturas, el brillo o la opacidad y llega a ser decodificado el mensaje.

## **1.8.3 Diseño Editorial**

### **1.8.3.1 Diseño Editorial**

Al ser un producto que se realiza en base al usuario se debe tomar en cuenta que el diseño es el área especializada en la maquetación y composición de las diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. “Se encarga de organizar en el espacio texto, imágenes y, en algunos casos, multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios.” (Andrés, 2007)

### **1.5.3.2 Estructura**

El formato, el tamaño, la escritura de la página, los márgenes y la retícula son la parte fundamental del diseño de la publicación. La elección de todos estos elementos y sus parámetros estará condicionada al trabajo final que se vaya a desarrollar, al tipo de publicación. (Andrés, 2007)

Es darle un equilibrio al lector para que el contenido pueda ser comprendido fácilmente, utilizando la simetría, esto nos ayuda a dar un adecuado peso visual al lector.

### **1.8.3.2 La composición**

La composición de la página es tan importante como la elección de la tipografía, de las imágenes o de cualquier elemento que la integre. El modo de situar los elementos comunica visualmente al espectador las intenciones y el significado de las páginas. La percepción humana es la que se encarga de entender el mensaje enviado por el diseñador, que intenta ordenar las partes de una forma jerarquizada y lógica para transmitir su idea. (Andrés, 2007).

Realizar un producto editorial es aplicar correctamente los diferentes conceptos estudiados para darle estética y que sea fácil de interpretar por el usuario.

## 1.8.4 Conclusión

Las teorías revisadas en este capítulo nos serán útiles, para dar cumplimiento con el objetivo propuesto en el proyecto, haciendo que el producto final llegue al público objetivo y así ayudar a prevenir y concienciar con un material que sea fácil de interpretar y que tenga interacción con la audiencia para que sea más eficiente las charlas del benemérito cuerpo de bomberos.

Al realizar la investigación de las diferentes teorías de diseño para dar solución a este proyecto se toma en consideración que es un material editorial y multimedia. En cuanto a lo editorial que sea fácil de interpretar y en la multimedia que el contenido sea claro y conciso que la cromática tenga buen contraste, la tipografía sea legible, los párrafos sean cortos y muy expresivos, que todo lo que se utiliza como material de apoyo este manejado dentro de un mismo sistema gráfico.

Se trata de manejar buenas imágenes, que la aplicación de la psicología del color ayude a que el mensaje llegue directo al público objetivo, una infografía adecuada de tal manera que se complemente texto-imagen permitiendo que el mensaje sea entendible fácilmente y una tipografía entendible que se a amigable con el público y de fácil percepción; por último la estructura y composición mediante la cual se establece una matriz para la organización de los elementos.



A dark blue horizontal bar with a rounded right end. On the left side, there is a white circle containing the text 'Capítulo 2'. To the right of the circle, the word 'Programación' is written in white, italicized font.

Capítulo  
2

*Programación*



## 2.1 Introducción

Luego del estudio anterior se encontró que el problema principal es la falta de un manual adecuado para presentaciones multimedia que pueda servir como guía al Cuerpo de Bomberos en la elaboración de sus presentaciones a ser utilizadas en sus capacitaciones de prevención y concienciación.

También mediante indagaciones se ha logrado recopilar información relacionadas al problema y teorías del diseño que nos ayudarán en la ejecución de esta segunda fase que consiste en la programación del diseño.

En las entrevistas realizadas se puede tomar los datos mas relevantes como: que las presentaciones son mal diseñadas, muchas de ellas contienen demasiado texto que en muchos de los casos no se pueden ni leer y tomando en cuenta que se presentan en las comunidades rurales en donde la mayoría de ellos no poseen una basta educación, las personas no pueden seguir el texto presentado como uno se espera y pierden el interés por completo Por lo tanto para poder hacer la programación en base del diseño se ha de tomar en cuenta al publico al que va dirigido; es por eso que se ha definido un target el cual lo estudiamos a continuación:

## 2.2 Target

### 2.2.1 Características del target principal

Las personas de las zonas rurales con poca o nada de nivel educativo que tengan sus terrenos en las partes mas vulnerables, que tengan la intención de cambiar sus hábitos y aprender a cuidar sus bienes de cada uno de estos desastres que e muchas ocasiones son causadas por la mano del hombre

### 2.2.2 Características del target periférico 1

Bomberos voluntarios de ambos sexos que dictan charlas a la comunidad, comprendidos entre los 18 -50 años de edad con un nivel académico mínimo de secundaria, quienes debido a que tienen diferentes niveles de educación no poseen el conocimiento necesario en el manejo de los diversos software, por tal motivo se limitan a realizar sus presentaciones dentro de la plataforma power point, lo que representa una de las limitantes dentro del diseño y contemplación del manual porque todo lo que realicen se debe generar en base a lo que les permite hacer éste programa.

## 2.3 Requerimientos

En base a la entrevista realizada y tomando en cuenta el target analizado, el sistema gráfico a realizarse debe estar diseñado para las personas que habitan en las zonas rurales con una estética limpia, que tenga imágenes agresivas, la cromática debe mantener contrastes para impactar y captar la atención, en cuanto a las ilustraciones deben ser simples y llamativas y la tipografía debe ser una de las que vienen predeterminadas y compatibles en los dos sistemas operativos tanto como en Windows y OSX.

Para la elaboración del material de apoyo para los bomberos se realizará con una diagramación sencilla y que sea fácil de comprender.

## 2.4 Partida de diseño

Tomando en cuenta todos los problemas notables en las presentaciones.

Lo ideal es crear un manual de presentaciones que facilite la correcta realización de material multimedia (presentaciones PowerPoint ) que son utilizadas por los bomberos para dictar sus charlas de prevención.

Se tomara como ejemplificación del manual el tema de los incendios forestales que día a día son mas frecuentes en las zonas rurales de la Ciudad de Cuenca.

### 2.4.1 Formal

Estas presentaciones deben ser fáciles de diagramar, debe tener imágenes impactantes, las diapositivas tendrán poco texto y van a ir acompañadas de imágenes o ilustraciones que hablen por si solas para que sea fácil de interpretar.

La tipografía debe ser palo seco para que la lectura sea clara y sobre todo debido a que vivimos en un mundo globalizado y los bomberos trabajan en plataformas MAC OS X(Media Access Control) o PC (Windows) ésta debe ser diseñada de tal manera que sea compatible con estas dos plataformas.

En cuanto a la cromática se utiliza colores RGB y sus complementarios.

### 2.4.2 Función

Las presentaciones deben funcionar en los dos sistemas operativos sin perder la calidad de cada una de sus componentes gráficos y no deben ser pesadas en cuanto a su tamaño (bits) para que sea fácil de llevar Y cumpla con su objetivo de lograr un mayor impacto a nivel de target.

A la vez el manual tendrá que contener todos los detalles a fin de que el bombero no presente confusiones y tenga todas las pautas y lineamientos a seguir para construir de manera eficaz su presentación.

### 2.4.3 Tecnológico

Que sea una plataforma rápida y este constantemente actualizándose, los soportes deber estar previamente diseñadas en RGB para su correcta aplicación.

Sistemas operativos windows y osx.

## 2.5 Conclusiones

Una vez realizado el análisis general del diagnóstico y con la ayuda de personas involucradas constantemente en estos temas se tiene las pautas para establecer las directrices de la forma, función y tecnología tomando en cuenta las diferentes necesidades de cada uno de los públicos objetivos y de esta manera dar un aporte al problema planteado en este caso de estudio.





Capítulo  
3

*Diseño*



## 3.1 Introducción

Gracias a los datos obtenidos en los capítulos anteriores se pudo establecer el perfil del usuario lo cual nos servirá para establecer los parámetros de diseño del manual de presentaciones y el sistema gráfico.

Partiendo de esto se realiza la lluvia de ideas para ver viabilidad y plasmar la mejor idea, lo cual se documenta a continuación

Este manual esta destinado para hacer presentaciones de tipo power point sobre una base de 800 x 600 pixeles, en la cual se realiza una trama de siete columnas y seis filas y se va a trabajar de la siguiente manera para los títulos

## 3.2 Sistema Gráfico

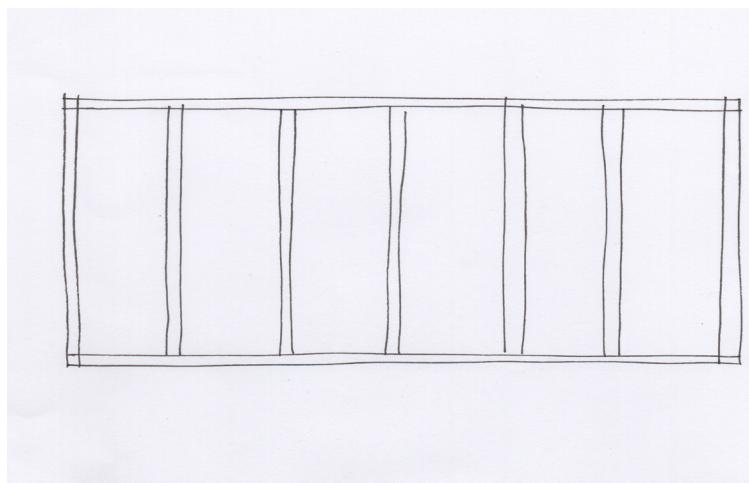
Se establece para la organización de los elementos gráficos como: títulos, subtítulos, cuerpos de textos, comparaciones, separadores de temas y pantalla para videos tomando en cuenta la tipografía, las ilustraciones, las imágenes, las infografías, las notas importantes, etc., una trama de la cual se realiza varias propuestas para tomar la mas viable que permita una correcta diagramación del contenido. A continuación se presenta las diferentes propuestas:

## 3.2.1 Fase de bocetaje

### 3.2.1.1 De la Cuadrícula

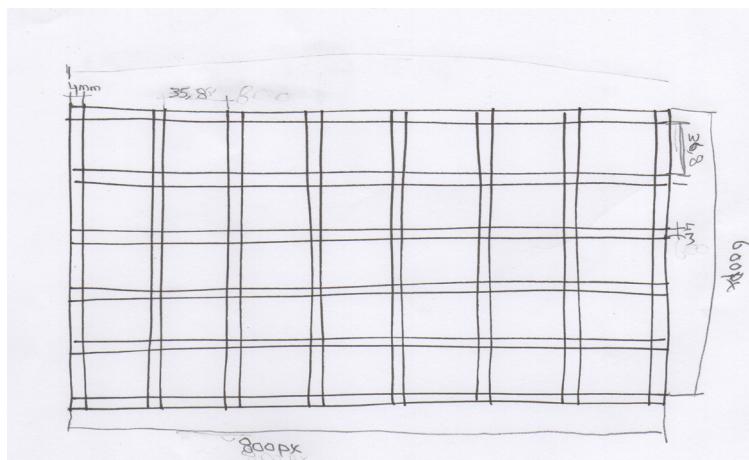
Se realizan varias propuestas de tramas para elegir la mas adecuada para la organización de los elementos gráficos.

#### Propuesta 1



Se toma en cuenta la propuesta 2 debido a que en diseño editorial mientras mas columnas tiene una grilla mayor es la posibilidad de organización de los elementos gráficos; por lo tanto la propuesta está formada de siete columnas y cinco filas.

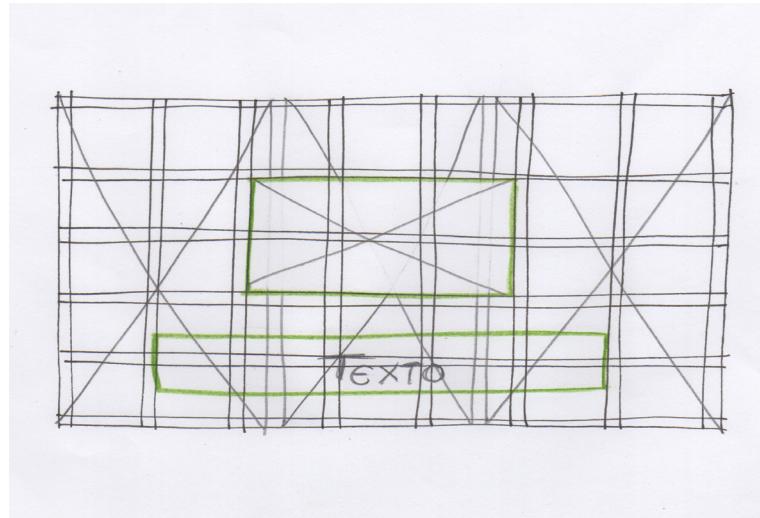
#### Propuesta 2



### 3.2.1.2 De los Títulos

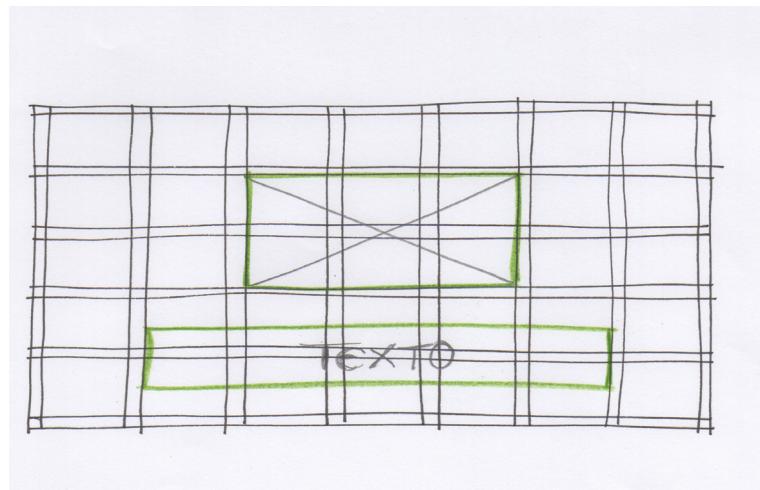
El título debe estar ubicada de tal manera que la audiencia pueda leer sin gran esfuerzo a continuación se presentan varias propuestas:

#### Propuesta 1



Lo que se busca es generar una organización donde el título se pueda leer fácilmente y que el fondo sea limpio de tal manera que no confunda a los asistentes.

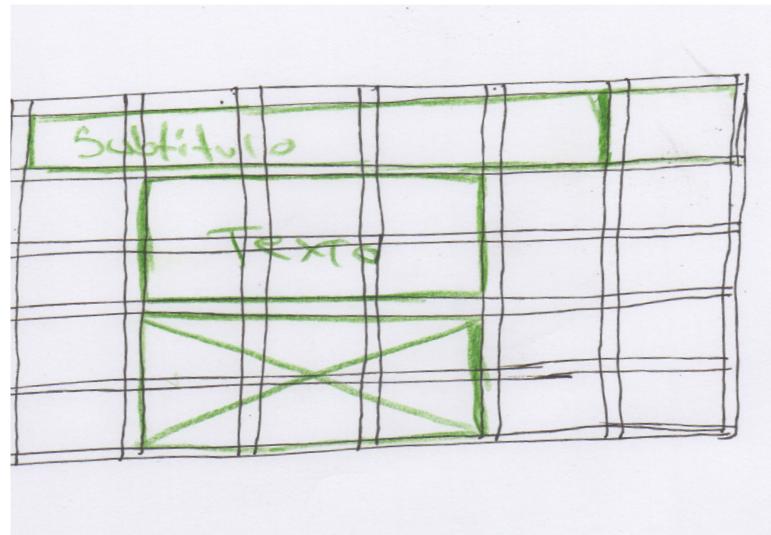
#### Propuesta 2



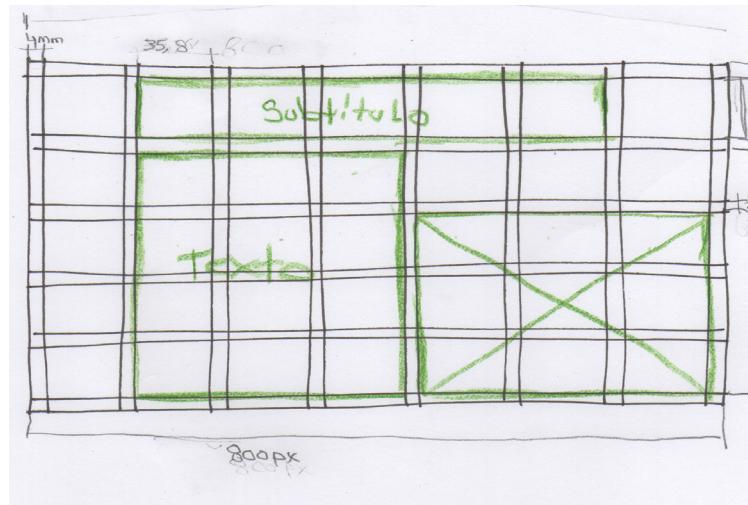
### 3.2.1.3 De los subtítulos

Lo que se busca dentro de la grilla es organizar los elementos gráficos de forma simple y clara para que el mensaje sea mas efectivo, es por esto que se toma las siguientes propuestas las mismas que son digitalizadas posteriormente:

#### Propuesta 1

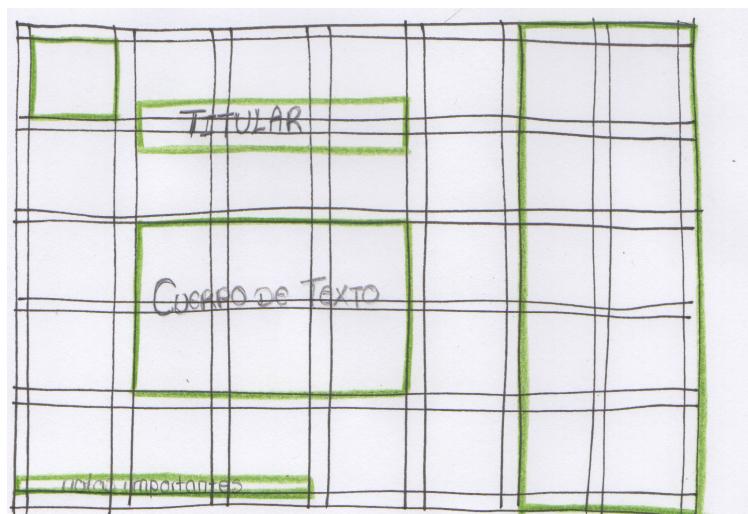


#### Propuesta



### 3.2.1.4 Titulares más Ilustración Propuesta

En la siguiente propuesta tomando en cuenta el público objetivo el elemento predominante y que ocupa mas espacio es la ilustración ya que se busca llegar a las personas mediante imágenes lo que explica el uso de espacio reducido en cuanto a texto.



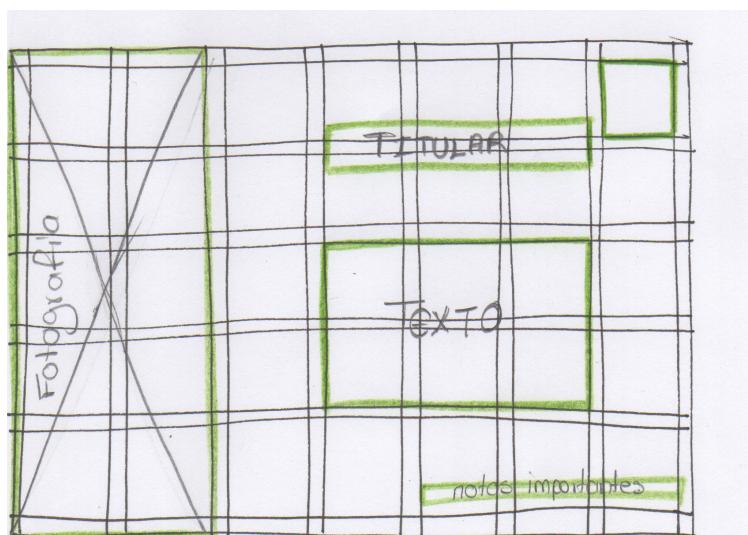
### 3.2.1.5 Titulares más Fotografía Propuesta

De la misma forma cuando se utilice fotografías, el cuerpo de texto tiene que ser claro utilizando pocas letras, de tal manera que complemente a la imagen.

En este caso se utiliza el escudo del benemérito Cuerpo de Bomberos el cual puede o no ser utilizado.

Las notas importantes nos sirve para saber en que capitulo nos encontramos.

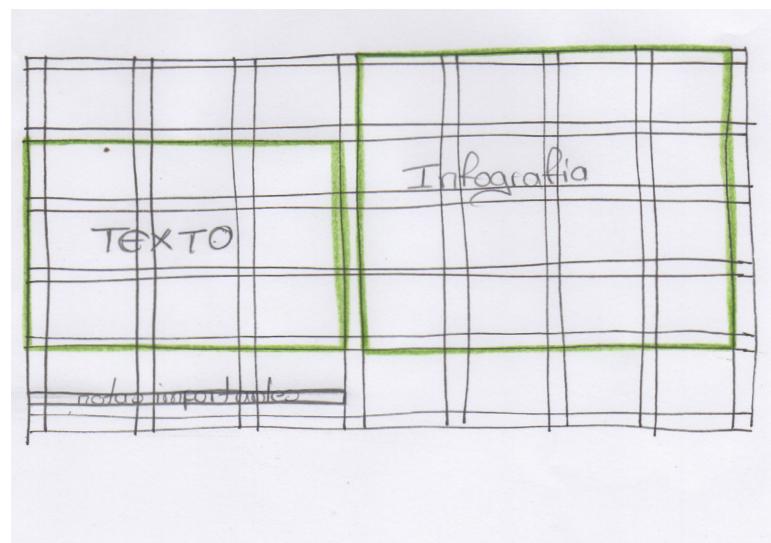
A continuación el planteamiento:



### 3.2.1.6 Texto más Infografía

En la siguiente propuesta la idea es darle importancia a la infografía de tal manera que la presentación se mas comprensible.

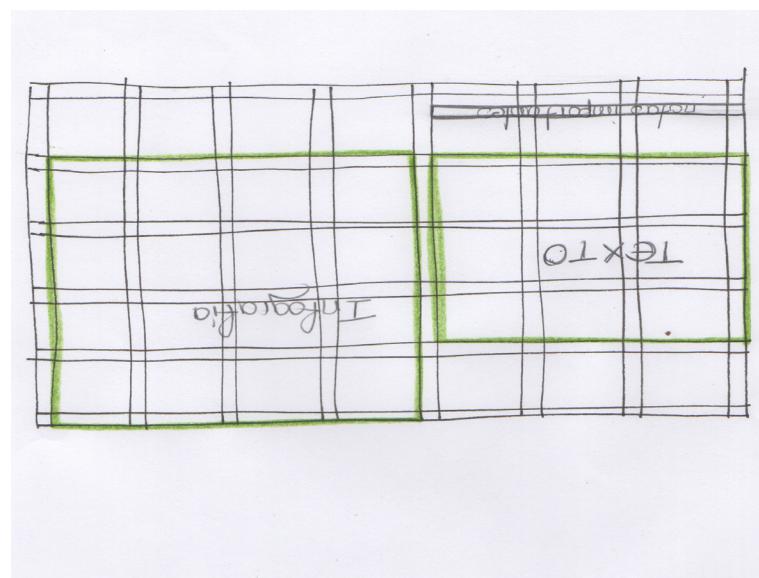
### Propuesta



### 3.2.1.7 Seperador de temas

Lo que se busca en primer lugar es que el público no se pierda cuando se cambie de un tema a otro, por lo que se presenta de manera consisa el tema en sí.

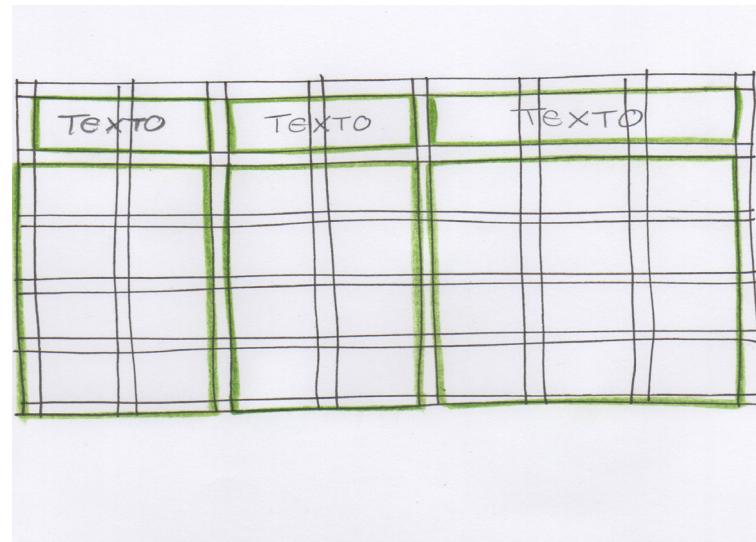
### Propuesta



### 3.2.1.8 Comparaciones

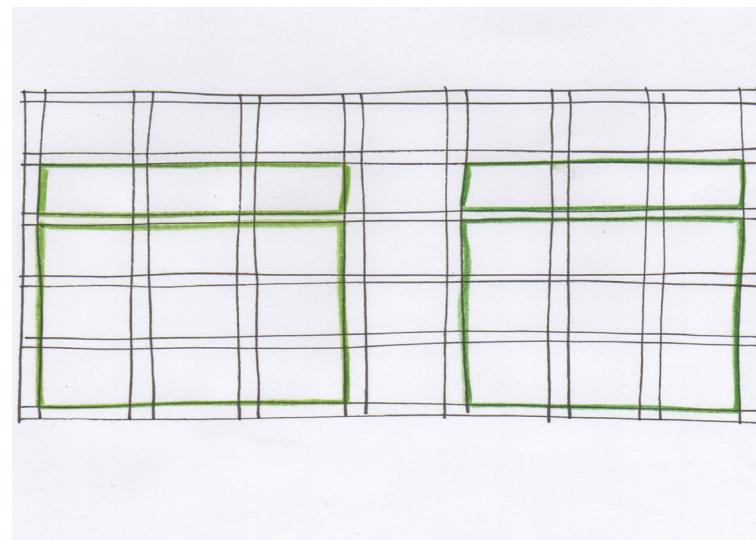
Cuando se requiera hacer comparaciones se ha propuesto la siguiente trama en la cual se puede hacer este tipo de actividades de manera ordenada.

#### Propuesta 1



A hand-drawn grid on white paper. The grid is 3 columns wide and 5 rows high. The top row is highlighted with a thick green border. Each of the three cells in the top row contains the word "TEXTO" written in black ink. The remaining 10 cells in the grid are empty.

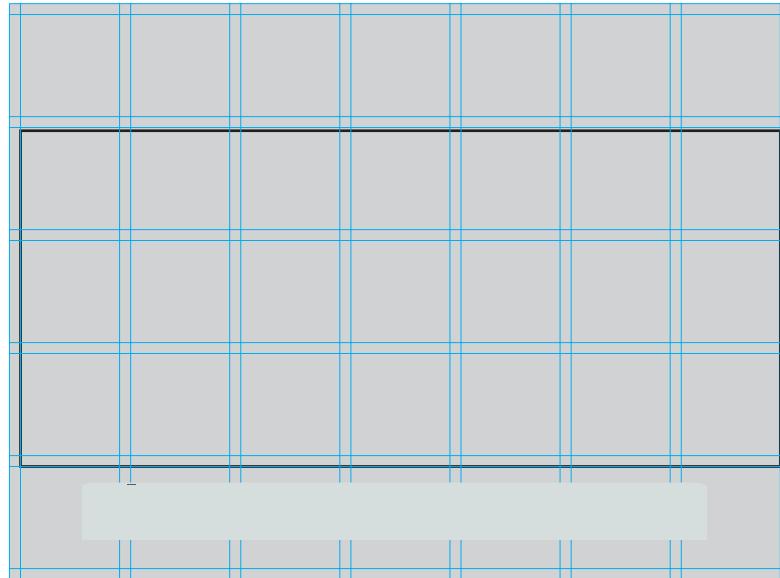
#### Propuesta 2



A hand-drawn grid on white paper. The grid is 4 columns wide and 5 rows high. Two large rectangular areas are highlighted with thick green borders. The first large area is a 2x2 grid of cells (2 columns by 2 rows). The second large area is also a 2x2 grid of cells (2 columns by 2 rows). All other cells in the grid are empty.

### 3.2.1.9 Pantalla para vídeo

La presentación de los vídeos se visto conveniente distribuirlo en la parte central de la pantalla debido a que la mirada tiende a concentrarse más en la parte central.



### 3.2.2 Bocetos de Personaje

Con el fin de dar un plus a este proyecto se realiza un personaje para que los bomberos puedan enseñar y prevenir a los niños.

Para crear este personaje se utiliza una estética de manga, también conocida como chibi.

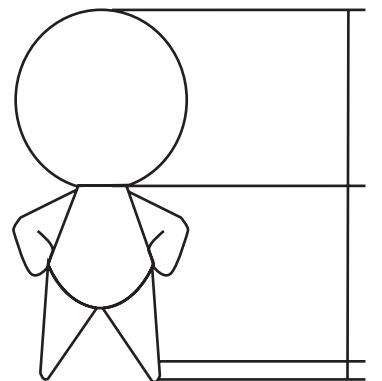
¿Qué es un chibi?

Es una versión infantil de un personaje manga o anime, la apariencia es algo así como a la de un niño o de un bebé, pero el tamaño y la textura bien rellena de cuerpo.

Los chibis son considerados como “tiernos”, hablan con voz infantil, tienen ojos mas grandes y una personalidad mas traviesa (siempre con una exageración de lo normal). (Dibujaaime, 2014)

Se toma esta estética debido a que el público objetivo son niños y niñas de 10 a 11 años ya que los personajes de estructura de dos cabezas son amigables y la correcta aplicación del personaje nos servirá para reforzar las charlas de prevención y concienciación.

## Estructura



Propuesta 1



Propuesta 2



Propuesta 3

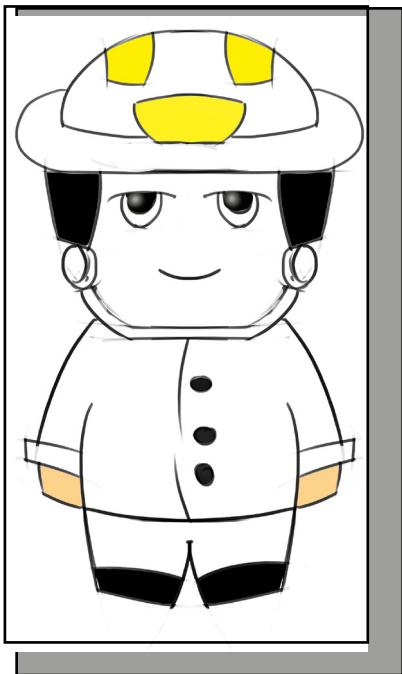
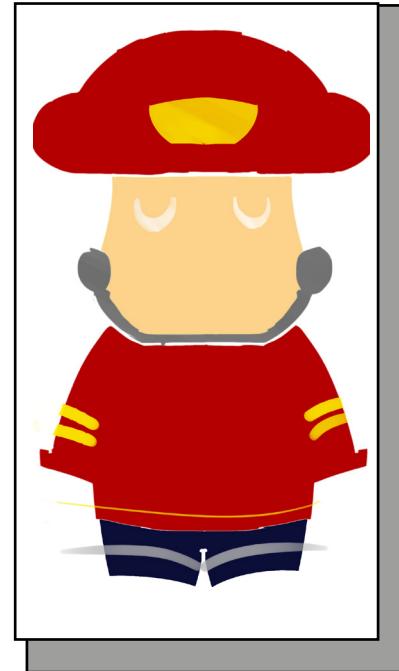


Propuesta 4



### 3.2.1.6 Proceso Personaje

#### Propuesta 4



### 3.2.3 Tipografía

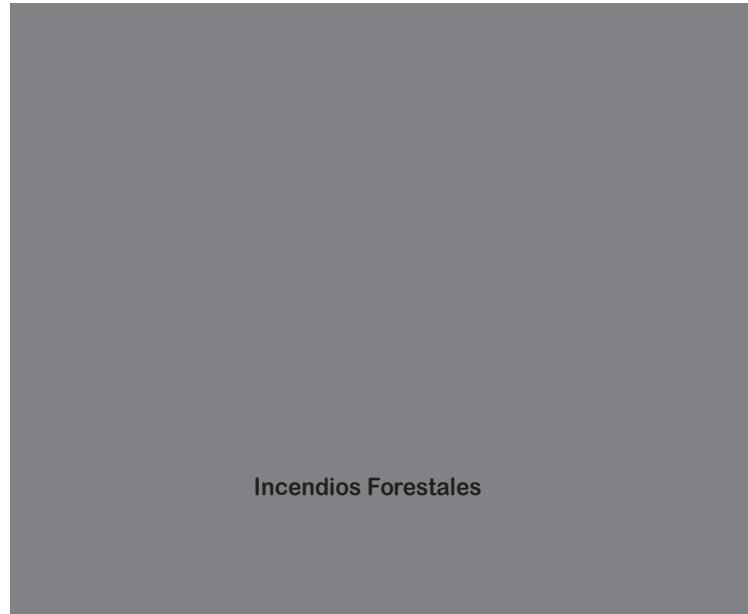
Para escoger los bomberos trabajan en plataformas MAC OS X(Media Access Control) o PC (Windows) ésta debe ser diseñada de tal manera que sea compatible con estas dos plataformas.

La tipografía para titulares	<p>Arial Rounded MT Bold</p> <p>Se utiliza esta tipografía para que sea compatible en los dos sistemas operativos tanto Windows como os x</p>	<p>ABCDEFGHIJKLMNÑOP QRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrs tuvwxyz !".\$%&amp;/¿?={</p>
La tipografía para párrafos	<p><b>Century Gothic</b></p> <p>Se utiliza esta tipografía para que sea compatible en los dos sistemas operativos tanto Windows como os x</p>	<p>ABCDEFGHIJKLMNÑOP QRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrs tuvwxyz !".\$%&amp;/¿?={</p>
La tipografía Complementaria	<p>Century Gothic</p> <p>Se utiliza esta tipografía para que sea compatible en los dos sistemas operativos tanto Windows como os x</p>	<p>ABCDEFGHIJKLMNÑOP QRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrs tuvwxyz !".\$%&amp;/¿?={</p>

### 3.2.3.1 Tipografía

#### usos incorrectos

Los títulos en 26 puntos son muy pequeños y esto puede irritar la vista al querer leer el contenido.

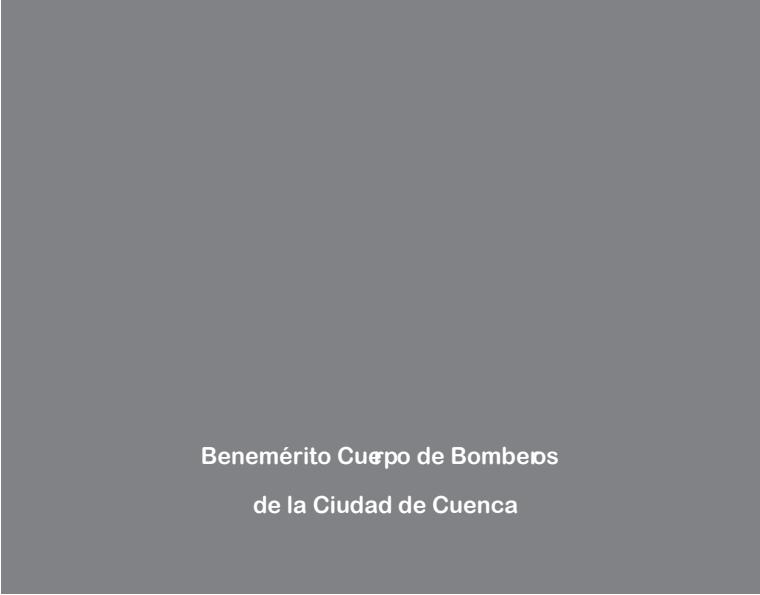


Los títulos de 50 en adelante son muy grandes y podría dar a interpretar como si el presentador estuviera gritando a la audiencia.



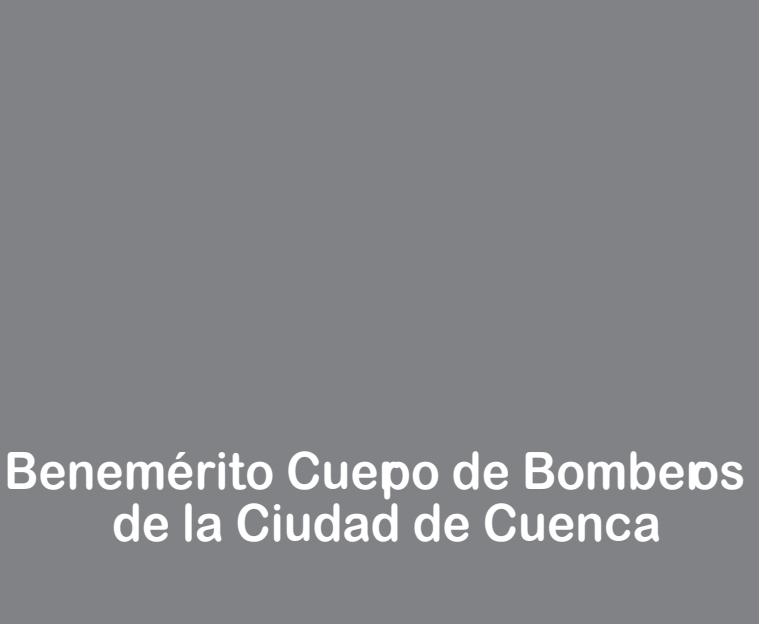
### 3.2.3.2 Tipografía usos incorrectos

La tipografía en 20 puntos es muy pequeña lo cual produce que la audiencia pierda el interés al hacer un esfuerzo por leer.



Benemérito Cuεpo de Bombers  
de la Ciudad de Cuenca

La tipografía en 40 puntos es muy agresiva para una presentación y tambien se satura la pantalla.

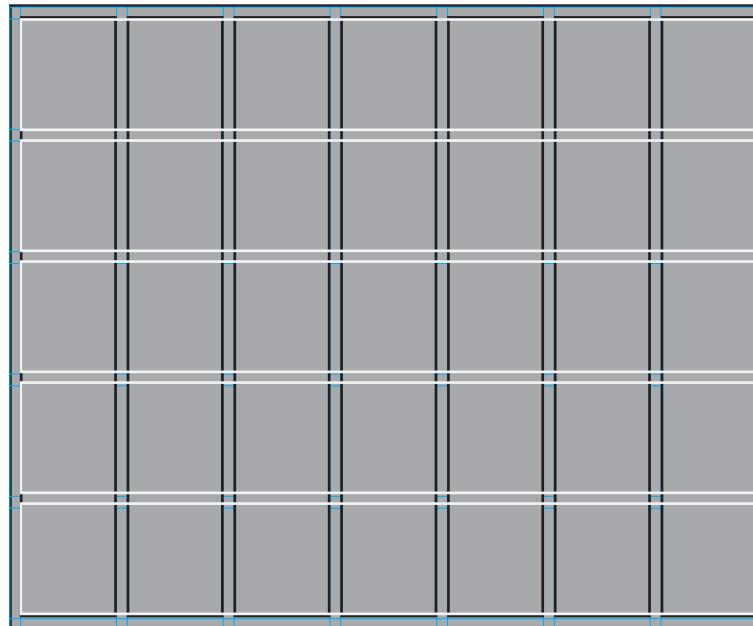


Benemérito Cuεpo de Bombers  
de la Ciudad de Cuenca

## 3.4 Digitalización

La trama consiste en 7 columnas de 35,746 mm y 4 mm de gutter, la grilla en total mide 282, 222 mm x 211,666. y se divide en 5 filas para dar mayor flexibilidad al colocar el contenido, tiene por medida 282,222mm x 36,848mm.

Las columnas serán usadas de acuerdo al contenido.



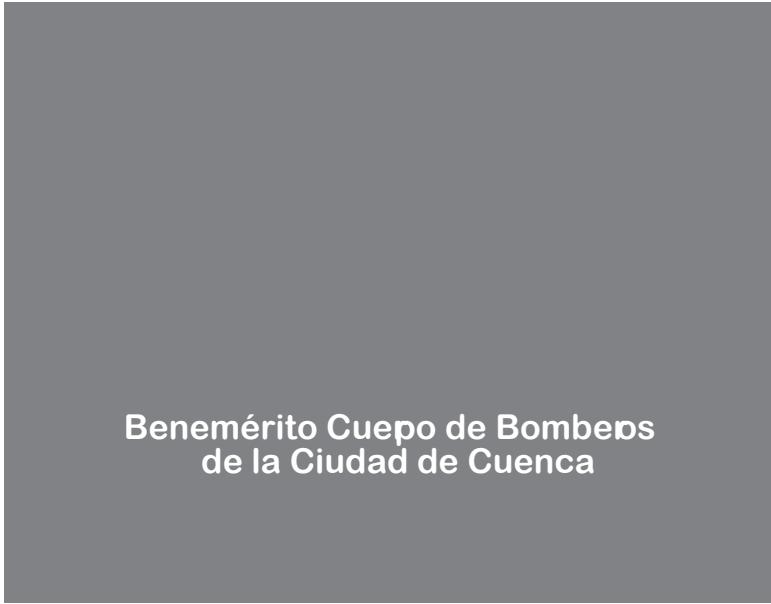
### 3.4.1 Tipografía usos correctos

Los títulos en 36 puntos son los correctos debido a que mantiene un equilibrio en la pantalla y puede ser leída por el público.



Incendios Forestales

La tipografía en 36 puntos sería la más apropiada ya que es legible y mantiene el equilibrio



Benemérito Cuerpo de Bomberos  
de la Ciudad de Cuenca

### 3.4.3 Portada 1.

Se encuentra distribuida de la siguiente manera:

Partimos con tres imágenes en el fondo.

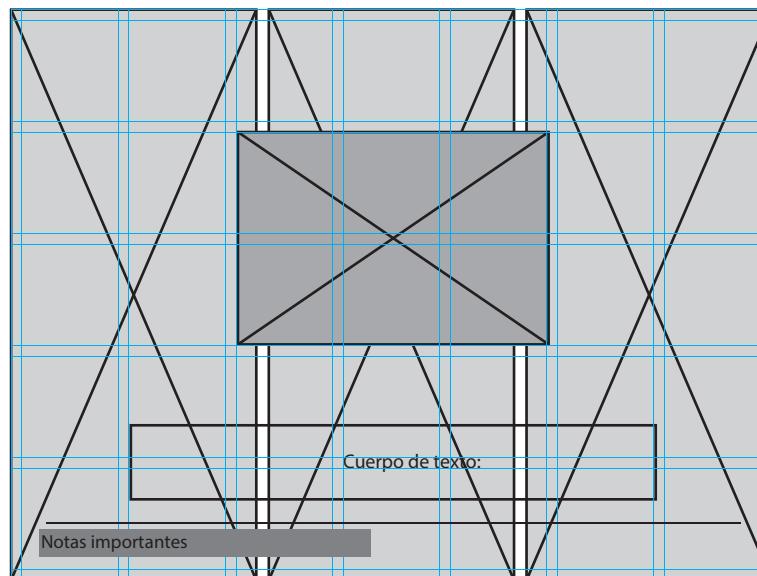
Escudo: ocupa la 3ra y 4ta columna y la 2da y 3ra fila.

Nombre de la institución: “Benemérito Cuerpo de Bomberos” en la mitad de la 4ta y 5ta fila con un interlineado de 38 puntos

Fotografía: una sola fotografía o tres fotografías en las cuales se utilizan 2 columnas y el 1/4 de la tercera por imagen.

Opacidad: al 70 %

Se utiliza un elemento de apoyo con los bordes redondeados para que sea amigable con la audiencia de color blanco al 70% para dar resalte al nombre de la institución

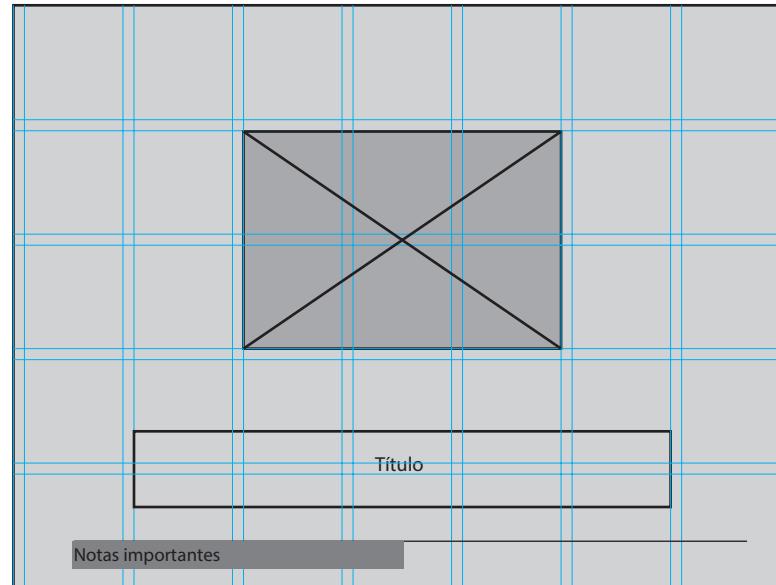


## Aplicación



### 3.4.4 Portada 2.

Escudo: ubicada en la 3ra y 4ta columna, segunda y tercera fila  
Cuerpo de texto: “Benemérito Cuerpo de Bomberos” en la mitad de la 4ta y 5ta fila y la 2da, 3ra, 4ta, 5ta y 6ta columna, con un interlineado del párrafo de 1.2 puntos.



## Aplicación



### 3.4.5 Titulares más Ilustración

Ilustración : 6ta y 7ma columna y 5 filas.

Título: en la 2da, 3ra, 4ta columna y en la 1ra y 2da fila.

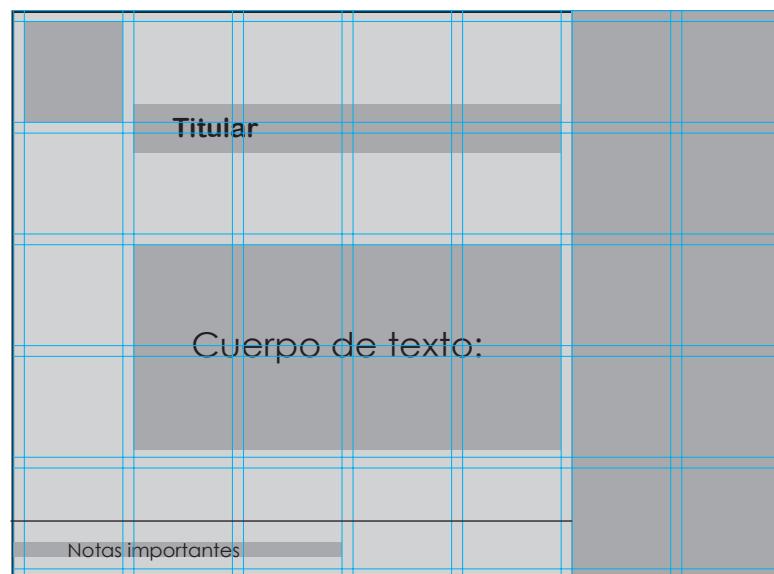
Cuerpo de texto: 2da, 3ra, 4ta columna y la 3ra, 4ta fila con un interlineado de 1.2 puntos, tres filas de texto por columna, no mas de seis palabras por fila ni mas de seis filas.

El escudo: en la parte superior izquierda en la primera columna - primera fila.

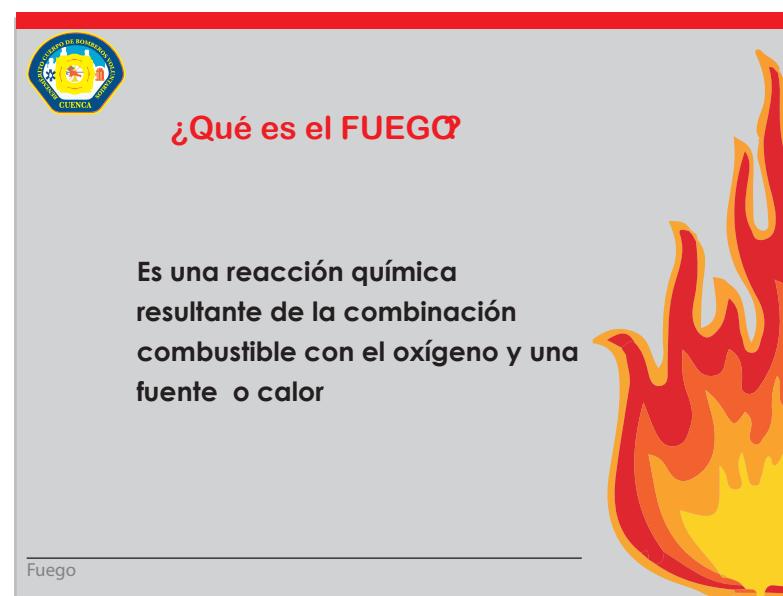
Notas Importantes: en la parte inferior derecha, última fila y última columna, separación de 8 mm. Se utilizara ( / ) para distinguir el contenido.

Número de diapositiva: parte inferior derecha a continuación de las notas.

El personaje: se utiliza cuando la diapositiva comienza con una pregunta.



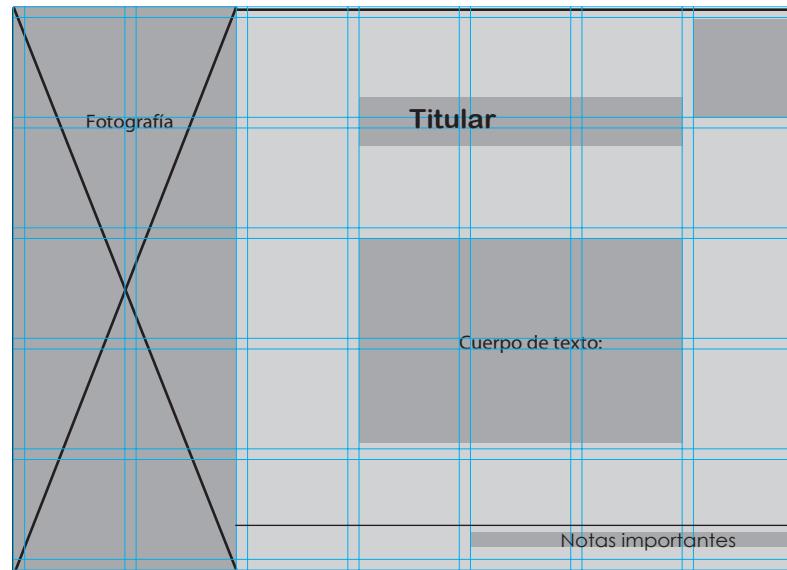
## Aplicación



### 3.4.5 Titulares más Fotografía

Título: ubicado en la primera línea de la parte superior, en las cinco columnas centrales.

Seis cuadros de texto; tres en la parte superior distribuidos en la 2da fila y en la 1ra y 2da, 3ra y 4ta, 5ta - 6ta y 7ma columna respectivamente; y los restantes en las 3 filas siguientes y en la 1ra y 2da, 3ra y 4ta, 5ta - 6ta y 7ma columna respectivamente.



## Aplicación

**¿Qué es un INCENDIO?**

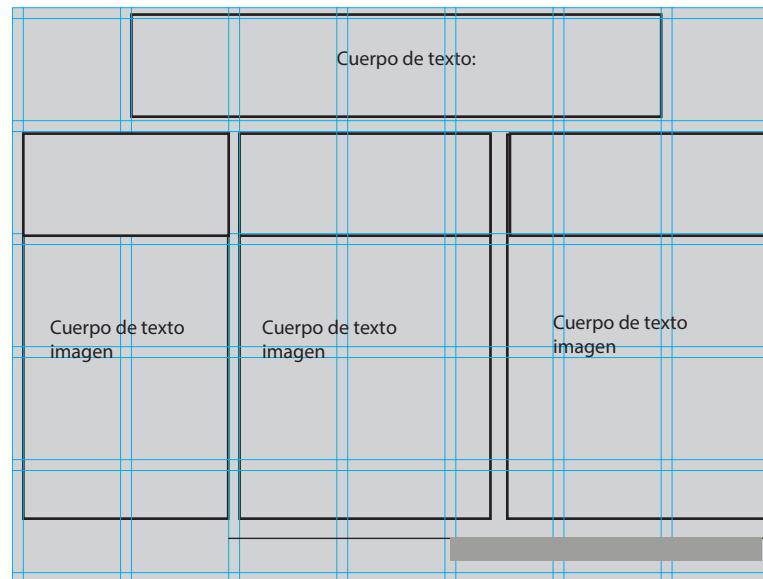
Es el fuego que se desarrolla sin control y en forma destructiva.

Fuego

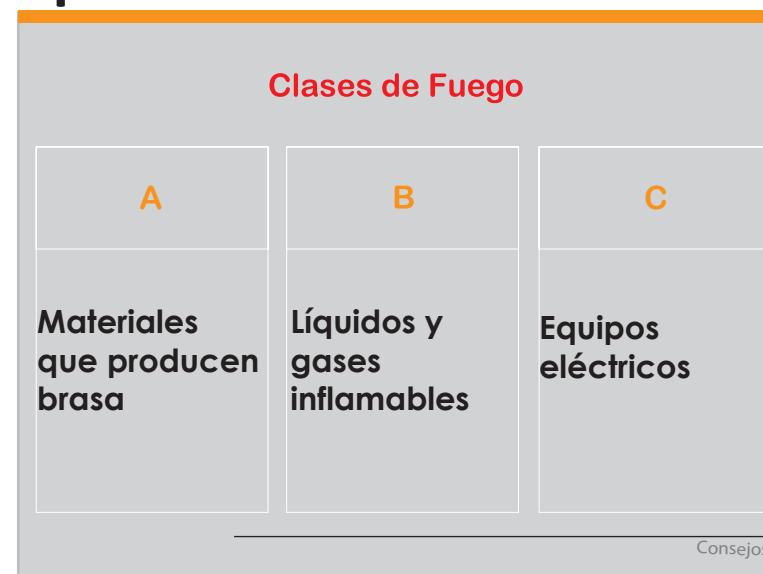
### 3.4.6 Comparativo 1

Título: ubicado en la primera línea de la parte superior, en las cinco columnas centrales.

Seis cuadros de texto; tres en la parte superior distribuidos en la 2da fila y en la 1ra y 2da, 3ra y 4ta, 5ta - 6ta y 7ma columna respectivamente; y los restantes en las 3 filas siguientes y en la 1ra y 2da, 3ra y 4ta, 5ta - 6ta y 7ma columna respectivamente.



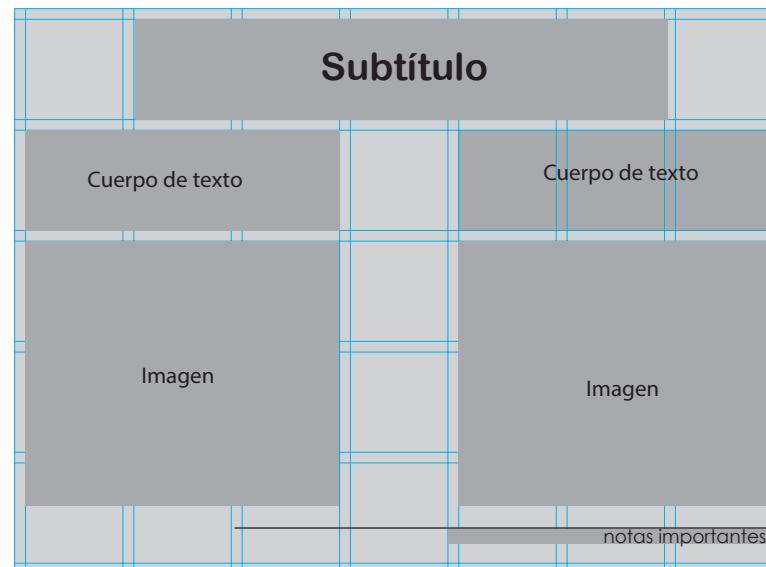
## Aplicación



### 3.4.7 Comparativo 2

Subtítulo: ubicado en la primera línea de la parte superior, en las cinco columnas centrales.

Cuatro cuadros de texto; dos en la parte superior distribuidos en la 2da fila y en la 1ra y 2da, 3ra y 4ta, 5ta - 6ta y 7ma columna respectivamente; y los restantes en las 3 filas siguientes y en la 1ra y 2da, 3ra y 4ta, 5ta - 6ta y 7ma columna respectivamente.



## Aplicación

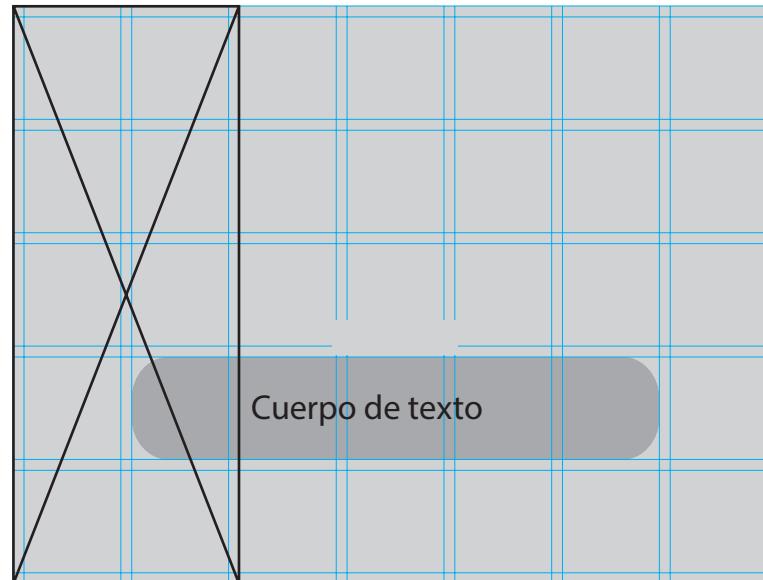


### 3.4.8 Seperador de temas

Imagen: ubicado en las 2 primeras columnas y en las 5 filas.

Cuerpo de texto: ubicado en la 4ta fila y en las cinco columnas centrales.

Notas importantes: en la parte inferior a la derecha ultima fila y última columnas, separación de 8 mm, se utilizara / para distinguir el contenido

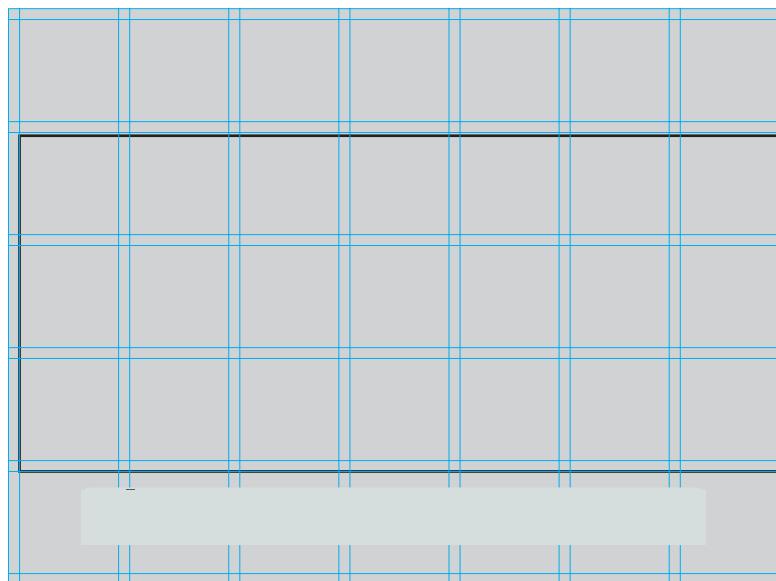


## Aplicación

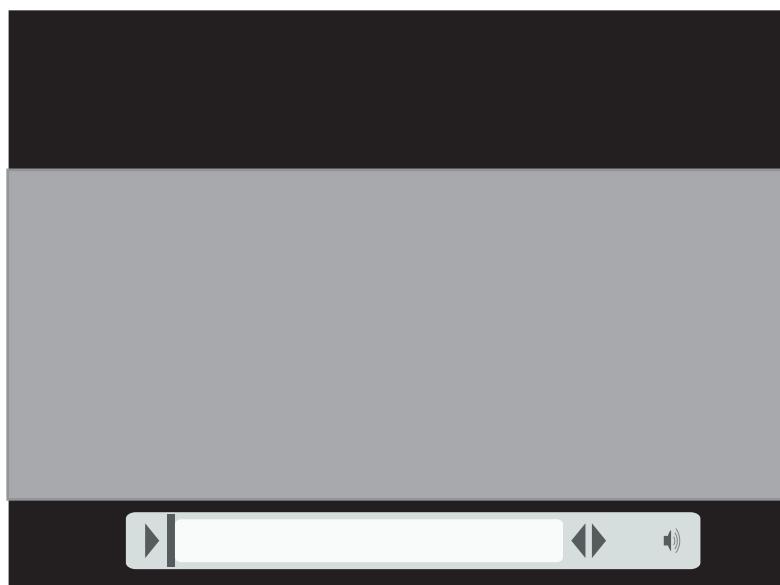


### 3.4.9 Pantallas de Vídeos

Se encuentra distribuida en la parte central de la pantalla utilizando las 7 columnas y las 3 filas centrales.



## Aplicación



**3.4.10 Escudo Benemérito  
Cuerpo de Bomberos**

**Escudo 1**  
101,655mm x 87,066 mm



2 1/2 columnas y 2 filas

**Escudo 2**  
43,745 mm x  
47,441 mm



2 columnas y 1/2  
y 2 filas

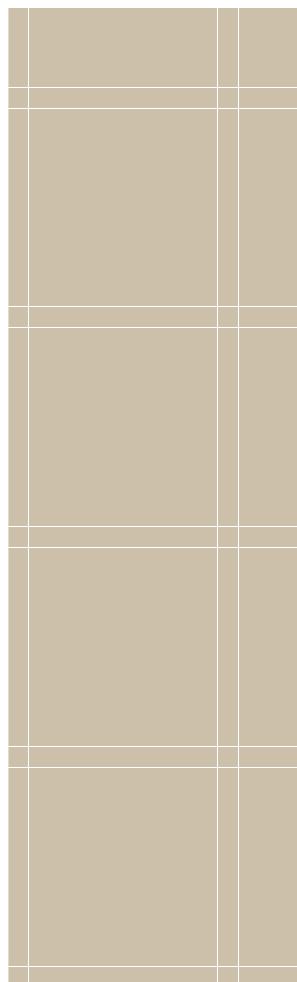
### 3.4.11 Espacio Fotografía

Fotografía 1  
Se utiliza para dar mayor realce a las las diapositivas.

Fotografía 2  
Se utiliza para mostrar las diferentes formas de usar los materiales para contrarestar los incendios.

**Fotografía primer plano**  
Nos servira para mostrar los puntos más relevantes de la presentación .

**Fotografía 1**  
79,492 mm x 211,667 mm



**Fotografía 2**  
de encuadre



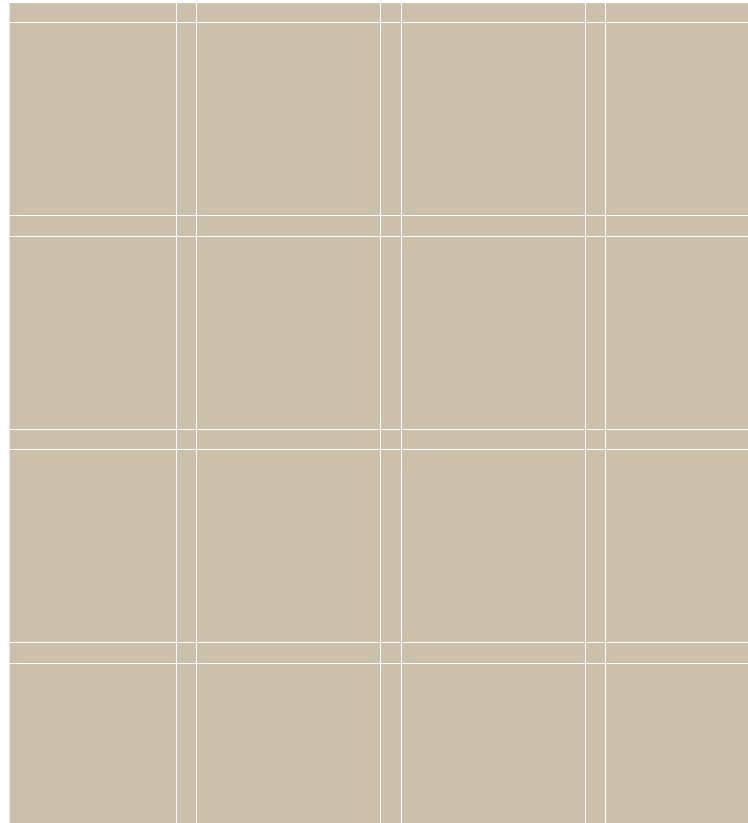
**Fotografía 3**  
de detalle  
para dar mayor realce a las cosas mas importantes



2 columnas x 5 filas

### 3.4.12 Espacio Infografía

Infografía: se utiliza para resaltar la información y dar dinamismo a la presentación, sus dimensiones son 4 columnas x 4 filas



4 columnas x 4 filas

### 3.4.13 Personaje de frente

**Personaje 1**  
115,554mm x 201,016 mm



El personaje de frente sera usado para informar.

3 columnas x 5 filas

**Personaje 2**  
46,658 mm x 79,132 mm



1 columna + 1 gutter x 3 filas

### 3.4.14 Personaje lateral

**Personaje 3**  
posición firmes  
75,633 mm x 11,271 mm



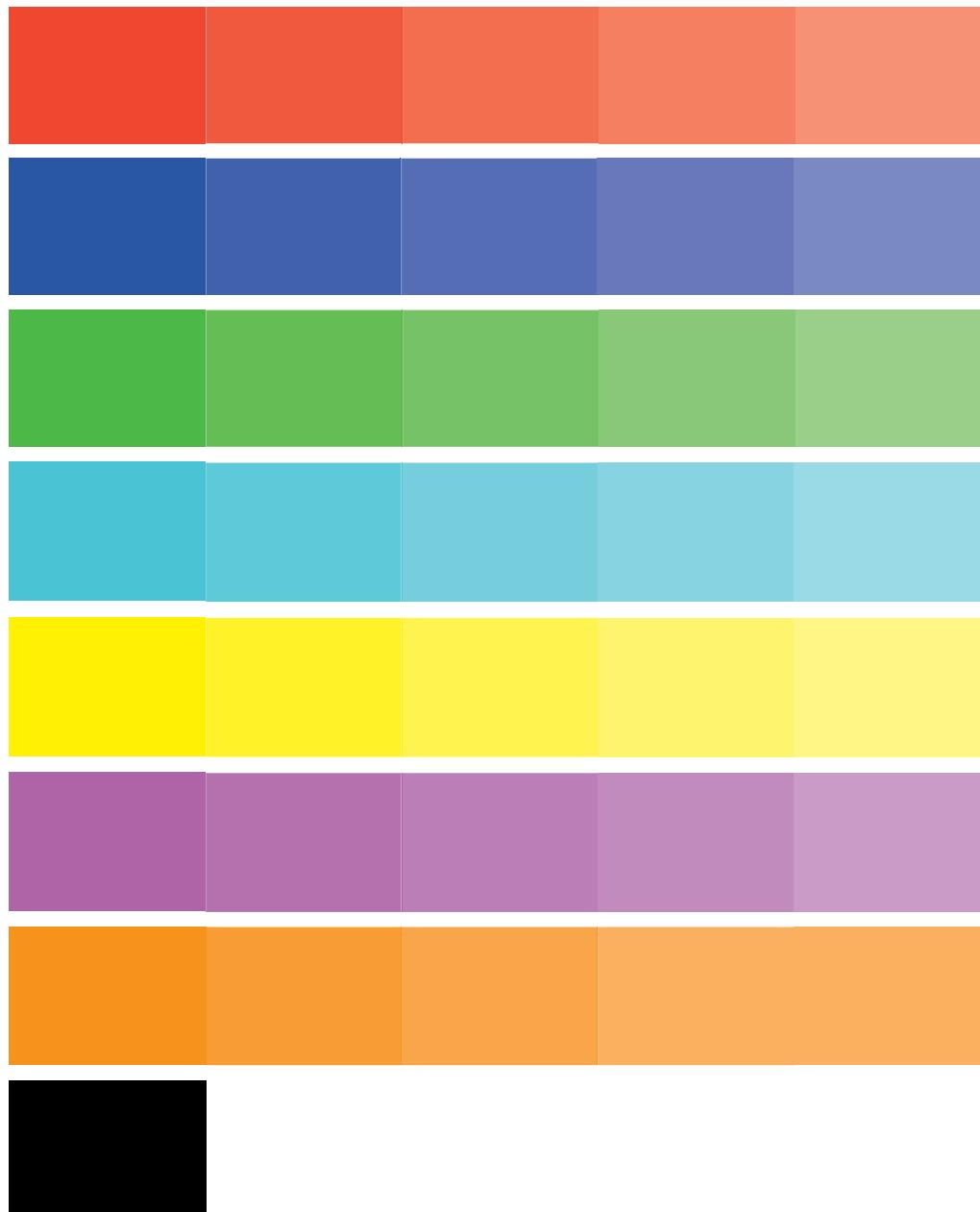
2 columnas x 3 filas

**Personaje 5**  
posición la mano señalando  
75,633 mm x 11,271 mm



2 columnas x 3 filas

## 3.5 Cromática



Causas

Prevención

Consejos

Prevención

Normas

Describir

Pasos

## 3.6 Conclusiones y recomendaciones

Una vez finalizado este proyecto se puede concluir que es un proyecto que requiere ser multidisciplinario puesto que se está involucrando con distintos campos. este proyecto esta creado con la finalidad de que las personas puedan realizar presentaciones de buena calidad para cumplir con el objetivo ya sea de educar, informar, prevenir y concienciar al público que esta dirigido.

con este proyecto se felicitará a los bomberos al momento de armar sus presentaciones para dicar sus charlas con una buena linea gráfica y que tenga interactividad con la audiencia.

# Bibliografía

Gonzalez, M. A. (08 de 2012). mediagraphic. Obtenido de mediagraphic.com.

Ramos, F. (2013 йил 4-septiembre). Tecnología PAI. From [http://tecnologia-iv-pai-b.wikispaces.com/file/view/la\\_infografia.pdf/448574136/la\\_infografia.pdf](http://tecnologia-iv-pai-b.wikispaces.com/file/view/la_infografia.pdf/448574136/la_infografia.pdf)

Acaso, M. (2011). El lenguaje visual. Barcelona , España: paidos.

Torres, M. (2010). Multimedia y Diseño de escenografía virtual. cuenca.

Ulloa, Y. Guia de video Escolar: uso metodologico del video en la educación. Andres Bello.

Basart, I. (25 de abril de 2009). Observatorio Tecnológico . (p. efectivas, Productor) Recuperado el 2014, de monografico presentaciones efectivas : <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/917-monografico-presentaciones-efectivas?showall=1>

Andres, D. Z. (2007). introducción al diseño editorial. madrid: Visioo Net.

Cassinelli, J. C. (2012). ley de defensa contra incendios . difundir proyecto , asamblea nacional , Quito.

CHIJIIWA, H. (1999). COMBINAR EL COLOR (Vol. PRIMERA EDICION). (R. D. DIÉGUEZ, Trad.) CHINA.

Colle, R. (2004). INFOGRAFIA: TIPOLOGIAS. Revista Latina de Comunicaciones , 1-19.

Natezon, C. E. Catastrofes naturales, riesgo e incertidumbre . proyecto, investigadora , Buenos Aires.

BLANCO, L. V. (2004). INCENDIOS FORESTALES EN MEXICO. centro de ciencias de la atmosfera UNAM.

Urresta, D. S. (21 de Marzo de 2012). Repositorio.utn.edu.ec. Recuperado el 21 de Diciembre de 2013, de Repositorio.utn.edu.ec: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/810>

Dibujanime. (01 de 2014). como dibujar chibi personaje. Obtenido de dibujanime.com: <http://www.dibujanime.com/2014/01/como-dibujar-chibis-anime-mujer-y.html>

Gutierrez, Carlos. Que es el sonido. 1 edición. Vol. 1. Mexico: printed and bound in Mexico, 2003.

Herrera, Carolina. introducción al diseño. España: Publicaciones Vertice, s.f.

# Anexos

# Anexos 1

## Entrevista

¿Cómo se dictan las charlas?

¿En qué tiempo se dan las charlas?

¿Lugares en donde se dan las charlas

¿A que público se dictan las charlas en las zonas rurales?

¿Quienes dictan las charlas?



